

Homecomputer

2. Jahrgang

5,50 DM 48 sS 6,00 sfr

3 1984
März

In diesem Heft:

Software-Listings

ZX-Spectrum:

Enterprise

Dragon:

Invasion

TI-99:

TI - ärgere Dich nicht

Antares

TRS-80:

Atlantic Adventure

VC-20:

Blue Monster

Fishing

Monsterjagd

Commodore 64:

Börse

Bowling

Defender

Sharp MZ-80:

Ship Battle

ZX-81:

Tromm

Rally

Apple II:

Parcour Designer und

Monster Attack

Serie

Basic ≠ Basic

LET-Show '84 in London

Review: Neuer Sinclair QL



Das Virgin Computerbücher-Programm

Games for your VIC-20 (VIC-20)

Games for your Dragon 32

Games for your TRS 80

Games for your ORIC 1

Games for your ZX-81

Games for your ZX Spectrum

Games for your Atari

Games for your BBC Micro

Bücher, die mehr aus Ihrem Computer machen!
Jedes einzelne Buch enthält mehr als 200 komplette, spielfertige
Programm Listings für den betreffenden Computer.

Alle Programme werden entpackt und sind mit
Bedienungshinweisen versehen.

Im Computerlexikon, das alle wichtigen Begriffe aus der
Computerterminologie enthält, vervollständigt der Inhalt
jedes Buches diesen Bereich.

jedes Buch nur DM 19,80

Spectrum Hardware Manual

von Adrian Daines

Der Sinclair ZX-Spectrum hat die Computerwelt
revolutioniert.
Dieses Buch erklärt die Geheimnisse dieses
Phänoms und wie das Gerät arbeitet. Von
Apokalypse, die das offizielle Manual nicht oder nur
kurz stellt, werden Ihnen vier zusätzlichen
Kapitel die Farbtöne Ihres TV-Monitors
optimal einstellen werden können, wie der
effiziente Lautsprecher durch einen anderen ersetzt
werden kann und vieles mehr.
Jedes wird gezeigt, wie der Spectrum mit
zusätzlicher (nicht mitgelieferter) Hardware
aufgerüstet ist.

DM 29,80



The Complete Spectrum ROM Disassembly
von Dr. Ian Logan und Dr. Jack P. Jones

Der ZX-Spectrum wird mit seinem eleganten
64-K-Byte Speicher
für beiden Adressen mit einem Wort des
Speichers und gegen 100000 Wörter des Speichers
ist und was dazu in der Lage ist,
in Detail Befehlskette, Laufspeicher, Interrupt
Jungfer Variable und andere wichtige Funktionen
für Spectrum besitzt eine große Anzahl von
komplexen Funktionen. Diese Funktionen werden
die zum eigenen Nutzen zu veröffentlichen und sie in
eigene Programme übersetzt werden.
Ein Buch für alle engagierten Spectrum-
Programmierer!

DM 39,80

VIC-20 Innovative Computing

von Clifford Randow

Ein Buch, geschrieben von einem der besten
Programmierer in der Microcomputer-Welt.
Spannende, interessante Spiele wie Hacken
Attack, Space Fight, Hopper, Invasion, Snake,
Golf, Grand Prix, Adventure und sogar ein Geschick
Komplette Listings aller dieser und vieler Spiele,
leicht verständlich mit vielen Tips und Tricks
angeordnet, erklären Ihnen neue Dimensionen
Ihres VIC-20.

DM 29,80



COMMODORE 64 Games Book

von Clifford und Mark Randow

Erleben Sie die Faszination der Computer-
Technik!
Das Buch "Commodore 64 Games Book" ist die
Nummer 1 in Sachen Commodore 64-Programmieren
und dieses Buch wurde von der Fachpresse
als eines der besten für den C64 64 gelobt.
Jedes der hier vorgestellten Programme macht
hervorragender Gebrauch von der Fähigkeiten,
die den Commodore 64 gegenüber anderen
Geräten seiner Preisklasse auszeichnen.
Ken Commodore-64-Anwender sollte dieses
Buch in seiner Sammlung haben!

DM 29,80



Meteoric Programming for the ORIC 1

von John van der Ruyter

Viel Software für wenig Geld bietet Ihnen dieses
Buch.
30 Seiten für den ORIC 1 entwickelte
Programme: z.B. Ludo, Labyrinth, Schach,
Sudoku und viele mehr, die Ihnen einige wichtige
Farben, Grafiken und weichen/harten Sound der
ORIC produzieren kann.
Selbstverständlich finden auch praktische Tipps
nicht, die für alle Haver ebenso interessant sind,
wie für junge Köpfe!

Ein ideale Ergänzung dieses Computers!

DM 29,80



Not only 30 programs for the ZX-81 1K

von Malcolm Ross-Pearson

Ratgeber, Ratgeber, Blockade, Starburst
Breakout, Memory, Minilabyrinth, K-Draughts
Doch nicht nur 30 Programme für den ZX-81 in
der Speichergröße enthält dieses kleine Buch.
Jedes Programm wird erklärt, Programmierfertige
werden gegeben und viele Punkte und Punkte
erläutert.
Ein Buch, das hilft, was in 1 K Speicher kann!

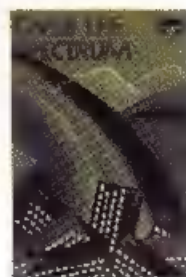
DM 29,80

Over the Spectrum

von Alfred Millgram

Ein Buch, das die Wünsche von Spectrum-Fans
erfüllt.
Komplette Listings von mehr als 30 Programmen,
die zeigen, wie man ein kleiner schwarzer Kasten
an Kraft und Raffinesse steckt!
Die Palette reicht von Geschicklichkeitsspielen
wie Hopper, Hopper, Schach, Einhorn, über
Strategie-Spiele wie Schach zu echten Abenteuer-
spielen.
Vollständige Wink und Tipps, smarte Geschicklichkeits-
programme machen dieses Buch zu einem
Nachschlagewerk für jeden Spectrum-Anwender!

DM 39,80



ENTER THE DRAGON

von Colin Carter

Eine Sammlung kreativer Programme für den
Dragon 32. Das Buch enthält komplette Listings
für viele der bekannten Arcade- und Abenteuer-
Spiele wie u.a. Lando, Invaders, Master Blaster,
3-D-Rescue Hunt, Flight Simulator und viele
andere.
Viele Programme nutzen die hervorragenden
Möglichkeiten des Dragon 32 High-Resolution-Modus.
Enter The Dragon zeigt Ihnen sogar, wie Sie
Ihren Dragon das Schreiben beibringen können.
Das eine Menge Tips und Informationen, die den
Dragon-Besitzer ebenso nützlich sind, wie für den
Programmierer!

DM 28,80



WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

erscheint monatlich in:
Roeske Verlag, Eschwege

Herausgeber:
Ralph Roeske

Redaktion:
Ralph Roeske (Chefredakteur) (verantwortlich)
Gertrud Marx-Fischer

Herstellung:
Roeske Verlag, Eschwege

Satz und Reproduktion:
Roeske Verlag, Eschwege

Druck:
Vogl GmbH 3436 Heimbach Lichtenau

Vertrieb:
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),
sowie Österreich und Schweiz:
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 7
6200 Wiesbaden
Tel. 06121-2660

Anfragen nicht an Vertrieb oder Druckerei, sondern
nur an den Verlag!

Anschrift:
Roeske Verlag
HOME COMPUTER
Wetting 39c
3440 Eschwege
Tel. Sa. Nr. 05651-8558

Anzeigenleitung:
W & M
Agentur für Werbung
und Marketing GmbH
Postfach 11134
4000 Düsseldorf 1

Erscheinungsweise:
Erscheint monatlich von HOME COMPUTER im
Anfang des Monats.

Urheberrecht:
Alle in HOME COMPUTER veröffentlichten Bei-
träge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten.
Reproduktionen jeder Art (Fotokopie, Microfilm,
Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, usw.) be-
dürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Alle veröffentlichte Software wurde von Mitarbeitern
des Verlages oder von freien Mitarbeitern erstellt.
Aus ihrer Veröffentlichung kann nicht geschlossen
werden, daß die beschriebenen Lösungen oder Be-
zeichnungen frei von Schutzrechten sind.

Bezugspreise:
Einzelheft: 3,30 DM
Abonnement: Inland 55,-DM im Jahr (12 Ausgaben)
Ausland: Europa 80,-DM USA 110,-DM

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1. Aug. 1983.
Bitte Medienunterlagen anfordern.

Autoren, Manuskripte:
Der Verlag nimmt Manuskripte und Software zur Ver-
öffentlichung gerne entgegen.
Honorare nach Vereinbarung.
Bei Zuordnung von Manuskripten und Software er-
teilt der Autor dem Verlag die Genehmigung zum
Abdruck und Versand der veröffentlichten Pro-
gramme auf Datenträger.
Rücksendung erfolgt nur gegen Erstattung der
Unkosten. Zusendungen von Software zur Ver-
öffentlichung soll bitte folgendes enthalten:
Kopierfähige Kassette oder Diskette mit dem Pro-
gramm (Computer-Bezeichnung), von Drucker
erstelltes Listing oder Serie (FERN-
Bildschirmfotos (keine Schreibmaschinelistings),
evtl. Bildschirmfoto von einem Probelauf und aus-
führliche Programmbeschreibung.
Für eingesandte Programmunterlagen kann kei-
nerlei Haftung übernommen werden.

Homecomputer

bringt
im
März '84



Serie

Basic ≠ Basic 2

Reviews

..... 3

Software Reviews

..... 6

News

..... 7

Software

ZX-Spectrum

Enterprise 14

Dragon

Invasion 18

TI-99/4A

TI - ärgere Dich nicht 22

Antares

..... 26

TRS-80

Atlantic Adventure 30

VC-20

Blue Monster 36

Fishing 42

Monsterjagd 44

C-64

Börse 48

Bowling 52

Defender 54

Sharp MZ-80

Ship Battle 56

ZX-81

Tron 59

Rally 60

Apple II

Parcutor Designer und 62

Monster Attack 62

Kassettenservice 66

Kleinanzeigen 68

BASIC KONVERTER

Basic ≠ Basic

Teil 5.

	NEXT ende einer FOR/NEXT Schleife	ON ERROR GOTO Fehlersuch- outine	ON/GOSUB GOSUB Zie- lennummer ent- sprechend Variablen- wert	ON/GOTO GOTO Ziel- nummer ent- sprechend Variablenwert	OPEN OPEN Disk/Las- er- File	OUT Bestimmtes Byte über bestimmten Ausgang ausgeben	PEEK Byte aus Speicher lesen	POKE Byte in be- stimmte Spei- cherzelle legen
MICROSOFT BASIC	NEXT Variable [Variable...]	ON ERROR GOTO Zielenummer	ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]	OPEN #Ausdruck File, "Filename"		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
APPLE II	NEXT Variable, Variable...]	ONERR GOTO Zielenummer	ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]	OPEN #Ausdruck File, "Filename"	OUT Ausgang, Byte	PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
ATARI	NEXT Variable [Variable...]	TRAP Zielenr./ Variable/Ausdruck	ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]	OPEN #File, Mode, Access- code, Filename		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
Color Genie	NEXT (Variable, Variable...]	ON ERROR GOTO Zielenummer	ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]		OUT (Ausgang, Byte)	PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
CBM 64	NEXT (Variable, Variable...]		ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]	OPEN #Ausdruck, Filenummer, Modus, "Filename"		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
Dragon 32	NEXT (Variable, Variable...]		ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]	OPEN #Ausdruck, Filenummer, "Filename"		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
ORIC 1	NEXT (Variable, Variable...]		ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]		POKE JXX, /31	PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
CBM 3000	NEXT (Variable, Variable...]	ON ERROR GOTO Zielenummer	ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]	OPEN #Ausdruck, Modus, "Filename"		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
TRS 80 II VIDEO GENIE	NEXT (Variable, Variable...]	ON ERROR GOTO Zielenummer	ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]		OUT Ausgang, Byte	PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
VC-20	NEXT (Variable, Variable...]		ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]	OPEN #Ausdruck, Modus "Filename"		PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
ZX-81	NEXT Variable						PEEK (Adresse)	
ZX Spectrum	NEXT Variable		ON Ausdruck GOSUB Ziel- zeilen...]	ON Ausdruck GOTO Ziel- zeilen...]	OPEN #Dis- kette, Boten- name	OUT Ausgang, Byte	PEEK (Adresse)	POKE Adresse, Byte
TI-99								

LET '84

Das der Markt für Microcomputer, Software und Zubehör auch im europäischen Computer-Mutterland England, noch immer nicht voll angereizt ist, hat man am letzten Weihnachtsgeschäft und was danach kam erlebt.



HEATHROW PENTA HOTEL
13. 14. 15. FEBRUARY 1984

Große und kleine, regionale Computermessen und Ausstellungen, sind dort schon fast an der Tagesordnung. Auch bei uns er-



freuen sich solche Veranstaltungen einer ständigen Beliebtheit.

Um dem Fachhandel einen Überblick über das inzwischen sehr umfangreiche Angebot auf dem Softwaremarkt zu ermöglichen, fand vom 12. bis zum 15. Februar dieses Jahres in London eine spezielle Händler-

messe statt. Veranstalter wurde diese Aktion vom LET-Magazin, das die gesamte Branche für diesen Zeitpunkt in das Heathrow Penta Hotel nach London eingeladen hatte. Dieser Einladung sind viele Firmen auch gerne gefolgt. Kannten Firmen, nahmen

an dieser Trade Show teil. Bei der abschließenden Beurteilung waren Organisatoren wie Aussteller gleichermaßen zufrieden vom Erfolg dieser Veranstaltung, die im nächsten Jahr in ähnlicher Form wieder stattfinden soll.



Auch wir haben uns auf dieser Veranstaltung umgesehen und waren von der Idee und der Organisation ebenso begeistert wie die Aussteller. Nur das Fachpublikum hatte Zutritt, was für Geschäftsabschlüsse und Gespräche mit Fachkollegen sehr wichtig war. Über 100 Aussteller, darunter alle be-

Spiderman und
Monster persönlich



Programm generator

Home Filewriter ist ein Programmgenerator für die Atari und Commodore 64 Systeme auf Diskettenbasis und ist besonders für Database Anwendungen vorgesehen. Man gibt einen Entwurf auf dem Bildschirm ein und Home Filewriter erzeugt die notwendigen Codes. Eine typische Anwendung hierfür sind zum Beispiel Clubmitglieder-Aufzeichnungen. Home Filewriter wird vertrieben von Dynatech Microsoftware und kostet etwa 40 £, das sind 160,- DM.

Super Dogfight für den Commodore 64

Zu den klassischen Themen, die schon auf den allerersten Videospielcomputern liefen, zählen die Luftkampfprogramme für zwei Spieler.

Terminal Software aus Manchester hat dieses Thema erneut aufgegriffen und für den Commodore 64 umgesetzt.

Zwei Doppeldecker in der Art, wie sie zur Zeit des Ersten Weltkrieges üblich waren, versuchen sich gegenseitig abzuschießen. Am Himmel sind Wolken, die einen Sichtschutz bieten. Sieger ist, wer seinen Gegner 10 mal abgeschossen hat.

Die Grafik dieses Programms erscheint uns besser als auf der Originalver-

sion von Atari. Damit das Spiel nicht mit dem Tod des Verlierers endet, segelt dieser mittels eines Fallschirms sanft zu Boden, nachdem er endgültig besiegt ist. Wir finden dies eine gute Idee, wenn schon der Kampf unbedingt notwendig ist.

Besonders reizvoll ist das täuschend ähnlich nachempfundene Motorengeräusch, das die Flugzeuge erzeugen.

Schade ist eigentlich nur, daß man keine Option zum Spiel gegen den Computer eingebaut hat. Zu steuern ist das Programm nur mittels zweier Joysticks, über die Tastatur wäre es auch kaum möglich.

Zorgons Revenge für den ORIC-1 48K

Von IJK, der Firma, die das bekannte Xenon-1 Programm kreierte, kommt jetzt dieses neue Spiel. Es ist eine brillante Ergänzung und eines der originellsten Spiele für den Oric-1.

Das Programm eröffnet eine ganze Anzahl von verschiedenen Szenen, die jede für sich eine neue Aufgabe darstellt. Die Aufgabe des Spielers ist es, die geheimnisvollen Steine zu sammeln, die in den vier verschiedenen Bereichen vorkommen.

Es gibt die Spider Mission, die Space Mission, Bird Mission und die Quadrog Mission. Jedesmal wenn der Spieler einen der Steine

an sich nimmt, kann er es mittels eines Kranes in den Innenhof des Schlosses befördern, in dem Prinzessin Roz gefangengehalten wird.

Wenn alle vier Steine dort sind, haben Sie die Möglichkeit, in das Schloß hineinzukommen. Was dann allerdings passiert, wissen wir nicht zu sagen. Soweit



sind wir nämlich nie gekommen.

Das Programm ist eine gute Demonstration dessen, was man mit dem Oric an Möglichkeiten hat. Mit seinen hochauflösenden Grafiken und der ausgezeichneten Animation, empfiehlt sich dieses Maschinensprogramm fast von selbst.



Pinball Wizard für den VC-20 (Grundversion)

Der Titel deutet schon an, um was für ein Programm es sich handelt: Ein Flipperautomat wird hier simuliert. Das Programm ist ausschließlich in Maschinensprache geschrieben, was erklärt, daß die Grafik, der Sound und die enorm hohe Geschwindigkeit ausmacht.

Es gibt zwei Möglichkeiten, dies Programm zu spielen: In der üblichen Weise gegen die Maschine, das heißt, den Computer oder als Spiel für zwei. Das Spiel ist so realistisch gestaltet, daß man selbst die Geschwindigkeit verändern kann, während die Kugel unterwegs ist.

Es ist sicherlich kein besonders auffälliges und spektakuläres Programm. Doch



es macht Spaß und das soll es schließlich auch.

Atic Atac für den Spectrum 48K

Brandneu und erst vor kurzem in England vorgestellt, wurde ein neues Programm von Ultimate, das wie viele andere dieses Herstellers auch wieder ein Hit zu werden verspricht.

Wie alle Programme der neuen Generation, so ist auch dieses mit einer ausgesprochen guten Grafik ausgestattet, die nichts mehr gemein hat mit der un-

beholfenen Figuren, wie sie zu Anfang möglich waren. Bei Atic Atac übernehmen Sie die Rolle des Helden. Je nachdem, welche Figur am Anfang erscheint, entsteht jedesmal ein anderes Spiel. Der Spieler befindet sich in einem großen alten Haus, in dem es, wie könnte es auch anders sein, natürlich spukt. Es gilt nun, das Haus zu erforschen, die Wege die

Bisher erschienene Programme in Homecomputer:

*Wir möchten Ihnen
eine Übersicht über die bereits erschienen und abgedruckten
Programme geben. Gleichzeitig möchten wir auf unseren
Kassettenservice, über den Sie die Programme beziehen können
und den wir in jedem Heft anbieten, hinweisen.*

Apple II

Dick Handler - HC 3/83
Apple Steno - HC 3/83
Bundesliga - HC 3/83
Autokosten - HC 3/83
Suchrätsel - HC 4/83
Octopus - HC 4/83
Diskettenschutz - HC 4/83
Labyrinth - HC 4/83
Diskettenschutz - HC 5/83
Trollhöhlen - HC 5/83
Das Licht-Säbel-Duell - HC 6/83
Zentrifugalkraft - HC 6/83
Universeller Texteditor - HC 6/83
Kartenspiel 31 - HC 7/83
Imbiss-Runde - HC 8/83
Carace - HC 8/83
Kugellabyrinth - HC 9/83
Gärtner - HC 9/83
Helicopter Attack - HC 10/83
Karylen - HC 10/83
Pyramid Builder - HC 11/83
Survival - HC 11/83
Sprite Designer - HC 12/83
Panzerjagd - HC 12/83
Spider - HC 1/84
Wallstreet - HC 1/84
Chamäleon - HC 2/84

Videogenie

Bandwürm - HC 4/83
Freundschaften - HC 4/83
Vokabelprogramm

CBM

Minchman - HC 1/84

PET (CBM 3000/4000)

Concorde - HC 3/83
Digitaluhr - HC 3/83
Kalender - HC 3/83
51 - HC 3/83
Maze Challenger - HC 4/83
(Superhirn) Mastermind 1 - HC 5/83
Mastermind 2 - HC 5/83
Galactica - HC 6/83
Adventure Castle - HC 7/83
Börsenspiel - HC 7/83
Station-Defender - HC 7/83

ZX Spectrum

Frogger - HC 6/83
Renumber - HC 6/83
Data für ZX-81 - HC 6/83
Mampfmänn - HC 7/83
ZX Bundesliga - HC 7/83
Nimm - HC 8/83
Kreistatistik - HC 8/83
Spectraxions - HC 8/83
Ganemeyde - HC 9/83
Ufo - HC 10/83
Lift - HC 10/83
Superhirn - HC 11/83
Haushaltsrechnung - HC 11/83
Bogen - HC 12/83
Grafik Generator - HC 1/84
Oma plätschert lustig in der
Badewanne - HC 1/84
Pferderennen - HC 2/84
Laser - HC 2/84
Enterprise - HC 3/84
Reversor - HC 3/84

VC-20

VC-Zeichengenerator - HC 3/83
Disassembler - HC 3/83
Slalom - HC 3/83
Robot - HC 3/83
3D Labyrinth - HC 4/83
Spukhaus - HC 4/83
Assembler - HC 4/83
HC-Invaders - HC 5/83
Editor (6502) - HC 5/83
Labyrinth 3.5K - HC 5/83
Car Crash - HC 5/83
Bomber - HC 6/83
Old Surehand - HC 6/83
Logo - HC 6/83
Hürdenlauf - HC 6/83
Adressdatei - HC 6/83
Grid-Gummer - HC 7/83
Oil Panic - HC 7/83
VC-Pinball - HC 7/83
Highway - HC 7/83
Helicopter - HC 8/83
Crown Jubilee - HC 8/83
Geisteschoß - HC 8/83
Joupaister - HC 9/83
Survival - HC 9/83
Star Trump - HC 9/83
Skipping Ball - HC 10/83
Einsteiner - HC 10/83
Crown Jubilee (2. Teil) - HC 10/83
Programmreservoir - HC 11/83
Demon Attack - HC 11/83
Space Zap - HC 12/83
Texas Kid - HC 12/83
17 + 4 - HC 12/83
Roulette - HC 1/84
Dane - HC 1/84
Comp. Blues - HC 1/84
Nager - HC 2/84
Seeschlacht - HC 2/84
Star Wars - HC 2/84
Blue Monster - HC 3/84
Monsterjagd - HC 3/84
Fishing - HC 3/84

Sharp MZ-80

Submarine Hunt - HC 3/83
Eidechse - HC 5/83
Data Generator - HC 8/83
Raddrucker - HC 8/83
Ship Battle - HC 3/84

Dragon 32

Chip Out - HC 10/83
Säulen - HC 10/83
Grand Prix - HC 12/83
Amöbe - HC 12/83
Fireball - HC 1/84
Frogghopper - HC 1/84
Invasion - HC 3/84

TRS 80(M1)

Grafik - HC 8/83
Pferderennen - HC 8/83
Quadrato - HC 10/83
Schiffe versenken - HC 11/83
Man Man - HC 11/83
Serpents - HC 12/83
Atlantic Adventure - HC 3/84

ZX-81

U-Boot-Jagd - HC 3/83
Rotamint - HC 3/83
Brüche packen - HC 4/83
Life - HC 4/83
Survive - HC 4/83
Labyrinth - HC 4/83
Ritter - HC 5/83

Missile ZX Command - HC 5/83
Apfelbaum - HC 7/83
ZX - ärgere Dich nicht - HC 7/83
Hausnummern - HC 7/83
Masch. Progr. Loader - HC 9/83
Schwarzes Loch - HC 9/83
Memory - HC 10/83

Lift - HC 10/83
3D Highway Race - HC 11/83
Chicago - HC 11/83
Astro Jäger - HC 12/83
Snake - HC 12/83
Antares - HC 1/84
Orion - HC 1/84
Minenfeld - HC 2/84
Break Out - HC 2/84
Trump - HC 3/84
Rally - HC 3/84

TI-99/4A

Dive Bomber - HC 3/83
Asteroiden - HC 4/83
Panzerkrieg - HC 5/83
TI Ufo - HC 5/83
Killersatell - HC 5/83
Chiffrier Programm - HC 5/83
Rangliste - HC 5/83
Space-Defence - HC 6/83
Street-Race - HC 6/83
Breakpoint - HC 6/83
Steckerpiel - HC 7/83
Der Pilzwurm - HC 8/83
Frogpath - HC 8/83
Flugabwehrgeschütz - HC 8/83
Monster Hunt - HC 8/83
Spielautomat - HC 9/83
Falsch rumspringer - HC 9/83
Kniffel - HC 10/83
Mauerklaue - HC 10/83
Poker - HC 11/83
Blackjack - HC 11/83
Vokabeltraining - HC 12/83
Hangman - HC 12/83
Catch N Gogo - HC 1/84
Raumschiff Enterprise - HC 1/84
U-Boot - HC 2/84
Car Racing - HC 2/84
Antares - HC 3/84
TI - ärgere Dich nicht - HC 3/84

Commodore 64

Biorhythmus - HC 3/83
Roulette - HC 3/83
Labyrinth 3D - HC 3/83
Disassembler - HC 3/83
Kalaha - HC 4/83
Assembler - HC 4/83
Editor (6502) - HC 5/83
Mondlandung - HC 5/83
Wurm VC-64 - HC 5/83
Geisterjäger - HC 5/83
Sprites Generator - HC 5/83
Schlackermaki - HC 6/83
Synthesizer - HC 6/83
Goldfieber - HC 6/83
Energie - HC 8/83
Telefon/Adressdatei - HC 8/83
Neue Zeichen - HC 8/83
Grips - HC 8/83
Weltraumschlacht - HC 9/83
Wildwasser - HC 9/83
Phoenix - HC 10/83
Invaders - HC 10/83
Fallschirm - HC 10/83
Laser Force - HC 11/83
Jump Man - HC 11/83
Autorennen - HC 11/83

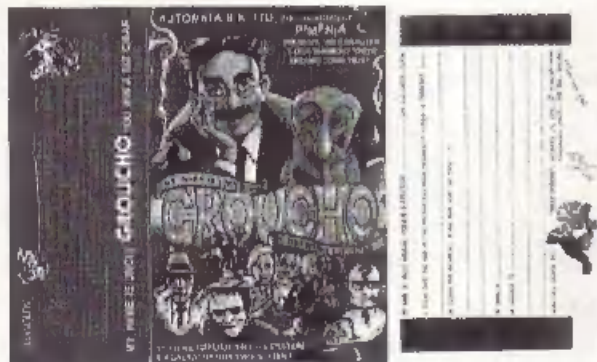
zu den einzelnen Stationen führen herauszufinden und am Ende zum Ausgang zu gelangen. Selbstverständlich sind alle Türen und Ausgänge von Hexen, Geistern, Gnomen und anderen Unholden bewacht. Auch muß der Spieler darauf achten, daß sein Held nicht unterwegs verhungert. Ein Brathähnchen im Display weist hierauf hin. Was dieses Spiel so liebenswert macht, sind die lustigen Figuren, die aussehen

wie die Schöpfungen von Walt Disney. Atic Atac kombiniert Elemente eines Abenteuerspiels mit denen eines Arcadeprogramms. Ziel des Spieles ist es, den Schlüssel der Eingangstür zu finden und so in die Freiheit zu gelangen. Das Spiel ist voller überraschender Momente und kann zu den Spitzenproduktionen für den ZX Spectrum gezählt werden.

Groucho für den Spectrum 48K

Automata Ltd. aus Portsmouth, England, ist vielen bekanntgeworden durch das sagenhafte Pimania Abenteuerspiel. Und in der Tat, die Programme von Automata unterscheiden sich von dem üblichen Softwareangebot auf dem Markt. Von Automata

Automata auf der Rückseite der Programmkassetten jeweils als kostenlose Zugabe einen mehr oder weniger künstlerisch hochwertigen Song offeriert, kann mehr als ein lustiger Gag angesehen werden. Immerhin keine schlechte Idee um zu verstehen, wenn



kommen nach deren eigenem Selbstverständnis nur friedfertige Spiele, in denen nicht geschossen und gekillt wird. Zentrale Figur in allen Spielen dieses Softwarehauses ist der Piman, dieser schrullige kleine Kerl. Hervorragend verstehen es die Schöpfer des Piman, diesen in allen Spielen präsent werden zu lassen. Gut finden wir es auch, das Automata sich und seine Programme nicht so todesernst nimmt, sondern daß man eine Art Comic aus der Werbung und den Programmen gemacht hat. Das

man weiß, daß die Pimania-Leute in der Musikszene zuhause waren, ehe sie zum Computer kamen. Nach dieser Einleitung wollen wir uns das neueste Werk von Automata ansehen, um festzustellen, ob auch das neue Adventure mit dem Titel "My Name is Uncle Groucho, You win a fat Cigar", ähnlich gut ist, wie das Erstlingswerk. Die Spielidee ist, durch die Straßen von Amerika zu tingeln, wobei Zigarren als Ersatz für Geld dienen. Durch 22 Fragen, die in den verschiedensten Bereichen angesiedelt sind und durch hübsche Bildschirmfotos

unterstützt werden, muß man die Identität des geheimnisvoller Hollywoodstars herausfinden. Da beginnt auch schon das Problem: Wenn nämlich das Geld, sprich die Zigarren alle sind, hat der Spieler verloren und muß wieder von vorne anfangen. Hier wäre es sicher ratsam gewesen, die Möglichkeit eines Weiterspiels von dieser Stelle ab zu ermöglichen, anstatt wieder von vorne anzufangen. Natürlich ist dieses Programm nur ratsam für Leute, die einen gewissen englischen Sprachschatz beherrschen. Selbst dann ist es nicht immer einfach, die oft scherzhaft oder mit hintergründigem Humor

gestellten Fragen zu verstehen und zu beantworten. Noch besser als beim Pimania Adventure ist der Einsatz von Grafik, Sound und akustischem Hintergrund und der Kommunikation mit dem Programm. Wie bei allen Adventures, so wird es auch bei diesem hier vorgestellten Programm viel Zeit kosten, die Lösung zu finden. Wir wollen Ihnen nicht verraten, wer dieser geheimnisvolle Superstar ist, den es zu finden gilt. Wenn wir endlich sein wollen, so wissen wir es auch nicht. Immerhin lohnt sich diese Mühe: Automata verspricht dem Ersten, der dieses Rätsel löst, einen Flug nach Hollywood.

Maßgeschneiderte Software von Psion

Psion ist ein britisches Unternehmen, das im Oktober 1980 gegründet worden ist, um sich einen bedeutenden Platz auf dem rapide wachsenden Weltmarkt für Mikrocomputer zu sichern. Die Firma spezialisiert sich auf die Entwicklung und den Vertrieb hochqualitativer Software. Das kurzfristige Ziel ist, das führende Mikrocomputer-Software-Unternehmen Europas zu werden. Langfristig plant Psion, international ein wichtiger Faktor im Mikrocomputerbereich zu werden, wobei die Aktivitäten über Softwareprogramme hinausgehen sollen. Eine Reihe damit zusammenhängender Produkte und Serviceleistungen soll angeboten werden. Der Gründer des Unternehmens und Hauptanteilsehaber, der 40-jährige Dr. David Potter, war vorher im Universitätsbereich tätig. Er hatte sich am Imperial College und an der University of California auf mathematische Physik

spezialisiert. Er gründete Psion mit einem Kapital von 50 000 Pfund, die er sich durch den Handel mit Aktien erworben hatte.

Innerhalb von drei Jahren erreichte Psion einen Jahresumsatz von über acht Millionen Pfund, einen Gewinn von zwei Millionen Pfund und beschäftigt inzwischen 70 Leute. Der Export macht 50% des Umsatzes aus. Der Unternehmenssitz ist übrigens das Londoner Stadtzentrum.

Der Erfolg von Psion ist nicht zum geringen Teil auf die schon sehr früh getroffene Entscheidung zurückzuführen, Computerspiele für den Sinclair ZX-81 und später den Spectrum-Heimcomputer zu entwickeln, die in hohen Stückzahlen für den weltweiten Vertrieb hergestellt wurden. Das Copyright bleibt zwar bei Psion - ein wesentliches Element der Firmenpolitik - aber alle Produkte werden direkt an Sinclair für das weltweite Marketing und den Verkauf abgegeben. Für

den neuen QL-Computer erarbeitet Psion die Software für den Geschäftsbereich - Textverarbeitung, Management-Information, grafische Darstellungen und Finanzplanung. Sie wurde Sinclair in Lizenz mit prozentualer Beteiligung am Verkauf jedes Computers überlassen.

David Potter ist der Überzeugung, daß Psions bisheriger Erfolg auf der gleich zu Beginn getroffenen Entscheidung beruht, auf eigene Risiko und auf eigene Kosten erstklassige Software-Programme für die allgemeine Verwendung des Massacomputermarktes zu schaffen und innovativ tätig zu sein. Im Gegensatz zur internationalen Konkurrenz - und entgegen der Politik der traditionellen Software-Unternehmen für den Mainframe- und Minicomputer Markt - nimmt Psion kein Auftragsgeschäft an; alle Kapazitäten werden auf die eigenen Produkte konzentriert.

Psion ist sich auch der mangelnden Erfahrung neuer Kunden im Mikrocomputerbereich bewußt und ist entschlossen Software anzubieten, die sowohl für erfahrene als auch unerfahrene Benutzer sofort einsetzbar ist. Das Unternehmen reagiert besonders schnell auf Marktanforderungen und hat in der Vergangenheit bewiesen, daß es bereit ist, Produkte auf Anforderung zu modifizieren.

Das wichtigste Kapital des Unternehmens ist die wachsende Zahl junger, sehr fähiger und motivierter Software-Ingenieure (gegenwärtig 25), die mit den modernsten Entwicklungsanlagen der Welt arbeiten, wie Psion erklärt. Alle den leistungsstärksten und modernsten Computersystemen. Anders als in der Industrie üblich, arbeitet man bei Psion nicht direkt an Mikros. Die

Software-Spezialisten benutzen vielmehr ein Entwicklungssystem, das eine halbe Million Pfund gekostet hat und auf VAX-Minicomputern basiert. Damit wird nicht nur größeres Raffinement beim Programmieren möglich, man kann auch die Software so entwickeln, daß sie schnell und billig für eine Vielzahl von Mikrocomputer-Modellen adaptiert werden kann - und der Entwicklung der Hardware vorausseilt. In der ersten Jahreshälfte 1984 wird Psion eine Reihe wichtiger eigener Projekte bekanntgeben, die, wenn sie erfolgreich sind, das Wachstum des Unternehmens drastisch voranbringen und eine wesentliche Intensivierung der internationalen Aktivitäten bringen werden.

Converter

Wenn das stimmt, was Dragon Cruncher, das ist der Name dieses Programms, leistet, dann können Dragon-Besitzer guten Zeiten entgegensehen. Dragon Cruncher soll nämlich Tandy Colour Computer Programme so umwandeln, daß sie auf dem Dragon 32 laufen. Es geht auch umgekehrt, was die Tandy-Besitzer interessieren wird. Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich, um Dragon Cruncher zu gebrauchen. In der jetzigen Version funktioniert allerdings nur die Übersetzung von Basic Programmen. Mit einer Fortentwicklung, die dann auch Maschinenprogramme umwandeln soll, ist man nach Angaben des Herstellers, ELKAN Electronics, England, beschäftigt. Unseres Wissens ist dieses Programm zur Zeit in Deutschland noch nicht erhältlich. Wie uns die Firma Wicosoft jedoch mitgeteilt hat, wird man den Converter in Kürze in das Lieferprogramm aufnehmen.

Spectrum Joystick

Downsway Electronics, Epsom, bietet jetzt einen Joystick an, der direkt in den Spectrum eingesteckt wird und kein separates Interface benötigt. Das besondere an diesem Zubehörteil ist, daß es auf einfache Weise so programmiert werden kann, daß jedes tastenkontrollierte Programm damit betrieben werden kann.

Um diesen Joystick zu programmieren, drückt man einfach die Taste, die für die Kontrolle zuständig ist, während der Joystick in die gewünschte Richtung bewegt wird. Dies bewirkt, daß durch diese Maßnahme dem Joystick die entsprechende Funktion zugewiesen wird. Der Nachteil ist allerdings, daß nach dem Abschalten des Computers diese Information verlorengeht und also jedesmal neu programmiert werden muß. Dennoch ein sehr interessantes Zubehör. Der Preis ist mit 23£ (90,- DM) angemessen und entspricht dem, was für andere Joysticks einschließlich Interface gezahlt werden muß.

Applesoft Compiler

Der Einstein Compiler ist für die Apple IIe und Apple II Plus Systeme gedacht und arbeitet auf Diskettenbasis. Dieser optimierende Compiler übersetzt Programme, die in Applesoft Basic erstellt sind, in die Apple Maschinensprache. Dieses Hilfsprogramm benutzt das gesamte Spectrum des Applesoft Basic des DOS und des DOS. Auch hoch- und normalauflösenden Grafikmodi und Formatierungstabellen können damit kompiliert werden. Der Preis beträgt in Großbritannien

umgerechnet etwa 350,- DM. Zu beziehen ist es bei Pete and Pam Computers, Rossendale, England.

Arabische RAM für ZX-81

In arabischer Sprache mit arabischen Schriftzeichen Basic programmieren: Dies ist jetzt auf dem ZX-81 möglich. Eine Firma aus Saudi-Arabien hat ein Zubehör mit der Bezeichnung Arab RAM entwickelt, das direkt in den Port des ZX-81 eingesteckt werden kann.

Es erzeugt einen arabischen Zeichensatz und der Text wird auf dem Bildschirm von links nach rechts ausgedruckt. Arab RAM gibt dem Anwender einen kompletten Satz des Sinclair Basic mit arabischen Befehlswörtern. Keyboardabdeckung und ein Handbuch in arabischer Sprache sind ebenfalls vorgesehen. Auf Wunsch kann der Computer nach wie vor auch in der original englischen Sprache genutzt werden.

Nähere Einzelheiten können Sie von der Firma AUTORAM, PO Box 147, Jeddah, Saudi Arabia, Telefon: Saudi Arabia (010 966) 660 4212, erfahren.

Pascal für Epson HX-20

Kuma Computer, York, hat einen Pascal Compiler für den tragbaren, batteriebetriebenen Epson HX-20 entwickelt. Obgleich nur ein relativ kleines Programm, verspricht der in England für 40£, das sind etwa 160,- DM, teure Compiler enorme Geschwindigkeitsvorteile gegenüber dem Basic.

EPSON erweitert die Einsatzbereiche von QX-10 und HX-20 Kommunikation QX-10 und HX-20: Die Computer synchronisieren sich selbst / 80 Zeichen Breitdruck mit dem Minidrucker

Der japanische Computerhersteller EPSON hat durch neue Software seine Computer aufgewertet und den Hand-Held-Computer HX-20 weiter in die Nähe eines Tischcomputers gerückt. Der HX-20 ist wegen seiner DIN-Tastatur, des eingebauten Druckers, des einschiebbaren Mikrokassettenlaufwerks und dank seiner Netz-unabhängigkeit das ideale Gerät zum Erfassen von Texten. Die Beschränkung durch die geringe Zeilenbreite des Minidruckers hebt das neue Programm "QUERTEXT" auf, das den Querdruck von bis zu 80 Zeichen pro Zeile auf dem eingebauten Minidrucker erlaubt. Fünf solcher Querdrucke ergeben eine DIN A-4 Seite. Das Programm nimmt 12 Zeilen mit bis zu 80 Zeichen an, danach muß zunächst ausgedruckt werden. Ein Tabulator auf dem Display ermöglicht die Kontrolle, wie viele Zeichen bereits eingegeben wurden. Nach 73 Zeichen wird, wie bei einer Schreibmaschine, durch ein akustisches Signal das kommende Zeilenende angekündigt. QUERTEXT kann mit jedem Textverarbeitungsprogramm kombiniert werden, das auf dem HX-20 läuft. Auf derselben Kassette befindet sich das ähnlich arbeitende Programm "Querlist", mit dessen Hilfe der Programmierer seine Programme ebenfalls in Breitdruck in übersichtlicher Form darstellen kann.

Texte per Telefon in den QX-10 überspielen

Ein weiteres Programm für den HX-20, "D-Text" wird auf einem Eprom geliefert. Es arbeitet wie QUERDRUCK, kann aber wesentlich mehr Text aufnehmen und übermitteln: Je nach Speicherausbau des HX-20, 10.900 oder 19.000 Zeichen. Es enthält bereits alle Softwareroutinen für eine Datenfernübertragung mit dem Akustikkoppler. Damit ist es ohne weiteren Programmieraufwand möglich, Texte mit dem HX-20 im Breitformat zu erfassen und per Telefon in den Tischcomputer QX-10 zu überspielen. Das macht den HX-20 zum professionellen und spielend leicht zu bedienenden Texterfassungsgerät.

80 - Zeichen Querdruck mit dem EPSON HX-20 Minidrucker



Foto: EPSON Deutschland

EPSON stellt eine Reihe von Programmen vor, die die Computer HX-20 und QX-10 noch vielseitiger machen. Mit dem Programm "QUERDRUCK" können beliebige Texte im Querformat über den eingebauten Minidrucker des HX-20 ausgegeben werden. Fünf solcher Querdrucke ergeben eine DIN A-4 Seite. Besonders nützlich für die mobile Texterfassung ist "D-TEXT", das ähnlich dem QUERDRUCK arbeitet, aber schon alle Routinen für die Datenfernübertragung mit dem Akustikkoppler enthält. Das Überspielen eines Textes vom HX-20 zu seinem größeren Bruder QX-10 wird dadurch so einfach, wie das Telefonieren selbst. Für den Tischcomputer EPSON QX-10 ist ebenfalls ein Programm erhältlich, das die Datenfernübertragung vereinfacht: Es sorgt dafür, daß sich die beteiligten Computer selbst synchronisieren.

Der QX-10 nimmt Verbindung mit dem HX-20 auf

In der umgekehrten Richtung arbeitet das Datenfernübertragungsprogramm "TRANS 1", das für den QX-10 auf

Diskette geliefert wird. Es organisiert die Datenfernübertragung vom QX-10 zum HX-20 per Akustikkoppler oder über Kabel. Die sekundengenaue Absprache von Programmstart und Auslegen des Telefonhörers wird überflüssig. Die Computer synchronisieren sich selbst. TRANS 1 sorgt dafür, daß jeder ohne Vorkenntnisse, die Computer QX-10 und HX-20 miteinander kommunizieren lassen kann. Die Anbindung des Außendienstes an den Innendienst über die Computer wird damit so einfach wie das Telefonieren selbst.

EPSON HX-20 ordnet Gerichtsakten und Prozeßtermine

Für Richter und Rechtsanwälte schafft der EPSON HX-20 auch in Stoßzeiten genügend Zeit für eine gründliche Bearbeitung der Fälle. Der HX-20 ordnet die Termine und Akten. Die tägliche Arbeit, etwa des Richters, erleichtert er ganz erheblich. Nachdem die Schriftstücke in Kurzform in den Computer eingegeben worden sind, druckt der HX-20 einen chronologischen Bericht aus.

Im Namen des Volkes: Jedem Richter seinen EPSON HX-20 EPSON Hand-Held-Computer führt Richter durch die Prozeßflut - Ständige Übersicht über Akten und Termine

Die Zahl der Prozesse steigt stark an. Rechtsschutzversicherungen geben heute jedem die Möglichkeit, ohne finanzielles Risiko für sein Recht zu streiten. Zweimal im Jahr werden die Gerichte von einer Flut von Prozessen überschwemmt: Zum Jahreswechsel und nach der Sommerpause. Da gilt es, durch eine ausgefeilte Terminplanung jedem Rechtssuchenden möglichst schnell zu seinem Recht zu verhelfen. Dann Verzögerungen durch blockierte Gerichte, können für den Betroffenen schwerwiegende Folgen haben. Richter Reinhard Vollmer am Landgericht Kiel, hat dank seines EPSON HX-20 Hand-Held-Computers, nicht nur seine Termine im Griff, der handliche Computer verschafft ihm auch einen schnellen Überblick über die Rechtslage.

Werden dem Richter neue oder alte Prozeßakten vorgelegt, kommt der HX-20 in Schwung. Über den Bildschirm fragt er ab:

- Welche Prozeßparteien und Anwälte sind beteiligt?
- Wann kann frühestens ein Termin stattfinden, wieviel Zeit wird er voraussichtlich benötigen (zum Beispiel 40 Minuten)?

- Welche Fristen sind zu wahren?
- Ist die Sache für die Referendarbildung geeignet?

Danach sucht der HX-20 selbsttätig den nächstmöglichen Termin für die benötigten 40 Minuten. Pro Tag sieht er dabei viele Termine vor, wie ihm Reinhard Vollmer, als machbar vorgegeben hat. Dadurch wird er frei von übermäßigem Termindruck und hat die Möglichkeit, sich in der gebührenden Gründlichkeit die anstehenden Fälle kümmern. Natürlich ist er dabei seinem HX-20 nicht "ausgeliefert". Er kann Termine auch handmanipulieren. Dann piept der HX-20 zwar, wenn er die fragliche Zeit schon belegt hatte, akzeptiert den neuen Termin aber. Auf Wunsch stellt er einen neuen Termin bereit. Damit sind die Akten in den Arbeitsplan aufgenommen, die Arbeit ist vernünftig eingeteilt und die Akte kann bearbeitet werden.

Mit Hilfe eines Textprogramms wird dann der Tatsachenvortrag der Parteien in den HX-20 eingegeben. Reinhard Vollmer tippt über die Schreibmaschinentastatur des Computers die wesentlichen Fakten ungeordnet in Kurzform ein. Danach speichert der

HX-20 diese Angaben - auf Befehl wird chronologisch exakt geordnet - auf der Mikrokassette oder druckt sie über einen externen Drucker aus. So ergibt sich eine geordnete Zeittafel, damit eine klare Darstellung des Sachverhaltes und zugleich ein perfektes Inhaltsverzeichnis der betreffenden Akte. Daneben wird die Aufteilung in streitig und unstreitig wesentlich erleichtert und ebenso die Beurteilung der Rechtslage, wie sie dem jeweiligen Aktenstand entspricht ("Votum"). Ergeben sich im weiteren Prozeßverlauf Änderungen durch neuen Parteivortrag oder aufgrund von Beweisaufnahmen, so werden sie vom HX-20 in das Votum eingearbeitet, das so immer aktuell ist und dem Richter dadurch ermöglicht, sich jederzeit schnell Überblick über den neuesten Verfahrensstand zu verschaffen. Auf diese Weise muß sich Richter Vollmer nicht immer wieder mühsam in Akten hindurchwühlen. Alles Wesentliche ist ständig abrufbar. Es gibt kein mühsames Suchen und Blättern mehr.

Nicht jeder Richter erstellt ein Votum in dieser gründlichen Form. Doch für Richter Vollmer ist die Bearbeitung des Vorgangs, das Erstellen des Votums und die Vorbereitung des Urteils ein und derselbe Vorgang. Es gibt keine doppelte Arbeit, keinen Leerlauf und keine Lücken. Die Arbeit des Richters geht dank des HX-20 nicht nur schneller, sie ist auch gründlicher und weniger anstrengend. Weil sie automatisch und termingerecht zum Ziel führt. Reinhard Vollmer hat alle Programme für seinen HX-20 selbst verfaßt. Da der handliche Computer netzunabhängig ist, kann er ihn zuhause, im Arbeitszimmer und während der Verhandlung benutzen. Statt mit Bergen von Papier, arbeitet er mit dem nur DIN A4 großen Computer und hat so jede Unterlage und Auskunft parat. Selbst die Arbeit der Sachverständigen hat er erleichtert: Dank verschiedener Hilfsprogramme zum Beispiel zur Rekonstruktion von Unfallhergängen, kann er sich soweit Klarheit verschaffen, daß er mit ganz gezielten Fragen und Aufträgen an die Sachverständigen herantreten kann.



Foto: Epson Deutschland

Workslate aus den USA

Portables erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Diesem Trend folgt ein neuer Computer, der in den USA vor kurzem vorgestellt wurde. Es ist der von Convergent Technologies konzipierte Computer mit dem Namen Workslate.

Durch seine Konzeption ist er für den Geschäftsmann und Reisenden besonders interessant. Seine Vorteile sind vor allem sein eingebaute Rechner, Kalender, Adressdatei und ein Kalkulationsprogramm, das ihn zu einem nützlichen Werkzeug werden lässt.

Wie der Epson HX-20 hat er einen integrierten Micro-Kassettenrecorder. Die LCD-Anzeige ist jedoch

größer als bei diesem und bietet immerhin Platz für 16 Zeilen zu 46 Zeichen. Er ist zwar etwas größer gebaut als die meisten seiner Konkurrenten, wiegt aber dennoch nur drei Pfund. Da Geschäftslute bekanntlich gern diktieren, hat man die Tastatur nicht einer Schreibmaschine nachgebaut. Stattdessen eignet sich der Recorder des Gerätes und seine Bedienungselemente für Sprachaufnahmen ebenso wie für Computerdaten.

Der neue Workslate hat einen AC-Adapter, einen Phono-Anschluß und als Zubehör die Möglichkeit, einen Drucker anzuschließen. Eine Datenkas-



sette mit einem Unterweisungsprogramm wird mitgeliefert.

Der Workslate wurde erstmals vor Weihnachten des vergangenen Jahres in dem Katalog der American-

Express Gesellschaft zum Preis von 895 US Dollar vorgestellt und ist zur Zeit in Europa noch nicht erhältlich, soll aber im Laufe des Jahres auf den hiesigen Markt kommen.

Atari's XL Computer

1979 brachte Atari mit seinen Heimcomputern der Baureihen 400 und 800 ein interessantes System für viele Hobbyanwender. Im vergangenen Jahr wurden diese durch die neuen Heimcomputer Atari 600 XL und 800 XL ergänzt. Diese neuen Geräte sind kompakt, einfach zu bedienen und werden durch eine große Auswahl von Zubehör wie Drucker, Laufwerke und anderes vervollständigt.

Alle Computer, angefangen von den ganz großen bis zu den kleinsten, verarbeiten Informationen und alle Arten von Daten. Mit Atari's Heimcomputern ist es selbst den im Programmieren unerfahrenen Anwendern möglich, diese zu nutzen. Dazu gibt es eine große Auswahl von Programmen, die per Tastendruck die vielfältigsten Aufgaben übernehmen können. Es gibt Spielprogramme, Lehrprogramme, Datei- und Adressverwaltungen. Auf der LET Show im Februar erregten die Atari Produkte großes Interesse. Wie kaum ein anderer Computerhersteller bietet Atari für jeden Anwendungsbereich eine Lö-

sung an. So gibt es Lichtgriffel, Grafiktablets und die verschiedensten Kontrollgeräte für den Spielbereich. Die Erfahrung im Videospiebereich (Atari System 2600) kommt hier zum Ausdruck. Im Jahre 1983 stiegen die Verkaufszahlen Atari's für Software gegenüber dem Vorjahr um 33% an. Dies belegt eindrucksvoll den hohen Standard der Atari Software.



Wir suchen 2 Programmierer,

die in unserem Verlag in Eschwege mitarbeiten möchten.

Sie sollten in der Lage sein, selbstständig Programme für unsere Computer zu entwickeln. Hierbei sind Ihrer Kreativität und Fantasie (fast) keine Grenzen gesetzt.

Eine gute Beherrschung der englischen Sprache wäre, natürlich von Vorteil.

Als Mitarbeiter wünschen wir uns engagierte junge Leute, denen wir einen interessanten Aufgabenbereich bieten können.

Wenn Sie flexibel sind und meinen, unseren Anforderungen zu entsprechen, dann sollten Sie sich mit uns in Verbindung setzen.

Schicken Sie uns Ihre vollständigen Bewerbungsunterlagen oder rufen Sie uns einfach an, wenn Sie näheres erfahren möchten.

Bei der Wohnungssuche sind wir gerne behilflich.

Roeske-Verlag

Westring 59c

3440 Eschwege

Tel.: 05651/8558

ZX SPECTRUM

- Speichererweiterung auf 48 K 88,- DM
- Speichererweiterung auf 80 K 189,- DM
- programmierbares Joystick-Interface (für alle Spiele) 110,- DM
- Joystick-Interface (kompatibel-Compatibel) 53,- DM
- Quickshot-Joystick 39,- DM
- Light-Pen 34,- DM
- Profi-Tastatur mit Zwölfertasterfeld 110,- DM

Alle Preise incl. MwSt. + Porto - NN
Ausführliches Info gegen 2,50 DM Rückporto.

COMPUTER & MEDIENTECHNIK - HEINZ MEYER
RAHSEERSTR. 58 - 4060 VIERSEN 1 - TEL. 02162/29 29 64

Machen Sie Ihren VC-20/64 zum Profisystem!

Z. B. mit Hardware (nur VC-20)

- 64K Ram Karte 774,-
- 40/80 Zeichen Karte 254,-
- Steckplatzverweitung
- mit 5 Plätzen, gepuffert 158,-
- mit 2 Plätzen 58,-
- Eprom Programmiersatz inc. Software 198,-

Erdlich lieferbar für C-64:

- Die 50 Zeichenkarte 298,-
- Das Schemaanbuch zum Commodore 64 u. VC-20 74,-
- 6502 Assembler-Kurs 58,-

Mit Spitzensoftware:

- (Disketten)rechner 98,-
- Tabellenkalkulation 248,-
- Buchhaltung 198,-
- Fakturier. n 98,-
- Adressverwaltung 700,-
- Statistik, ket 64 125,-
- Kalendersampler
- Spiele u. vieles mehr

Katalog gegen 2,- DM Briefmarken
Lieferung per Nachnahme

PETER

Hardware u. Software
Hindenburgstr. 19 b. 6730 Neustadt
☎(06321) 3 19 92

Ein erfolgreiches Unternehmen

München, 14. Februar 1984 - Sinclair Research wurde von seinem Chairman, Sir Clive Sinclair, im Juli 1979 gegründet, um neue elektronische Konsumgüter zu konzipieren, zu entwickeln und zu vertreiben. Innerhalb von vier Jahren hat sich das Unternehmen mit einer insgesamt verkauften Stückzahl von 2.300.000 Stück und einer Monatsproduktion von über 100.000 Stück eine weltweite Führungsposition im Personal-Computer-Markt erobert. Vor kurzem brachte Sinclair ei-

nen Taschenfernseher mit flachem Bildschirm heraus und erschloß damit einen weiteren wichtigen Markt. Sinclair Research befindet sich zu 85 Prozent im Besitz von Sir Clive, während weitere zehn Prozent von einer Gruppe institutioneller Anleger gehalten werden, die im Februar 1983 auf dem Weg der Privatplacierung insgesamt 13,6 Mio. Pfund zeichneten, womit sich das Gesamtkapital des Unternehmens auf 135,9 Mio. Pfund erhöht hat. Der Firmenumsatz hat sich zwischen April 1982 und

März 1983 von 27,17 Mio. Pfund auf 54,53 Mio. Pfund fast exakt verdoppelt, während sich die Erträge vor Steuern und außerordentlichen Positionen auf 14,03 Mio. Pfund (nach 8,55 Mio. Pfund) erhöhten. Sinclair Research konzentriert sich auf Forschung und Entwicklung und den Vertrieb und vergibt die gesamte Produktion an Zulieferfirmen. Zu den augenblicklichen Projekten des Unternehmens zählt eine neue Palette von Personal-Computern, Computerperi-

pherie, Fernsehgeräte mit flachem Bildschirm sowie verbraucherorientierte Anwendungen der Solid State Technologie. Neben dem Stammsitz in Cambride hat Sinclair Research Filialen in London und Boston, USA, sowie weitere Forschungslaboratorien in Winchester und St. Ives, Cambs. In der Bundesrepublik Deutschland ist das Unternehmen durch den Sinclair General-Importeur in Oudbrunn vertreten.

Leistungsstarker neuer QL



Der neue Sinclair QL wird für ganze 299 Pfund in England angeboten. Er ist ein "Quantum Leap" (Quantensprung) auf dem Gebiet der Computerherstellung und für den anspruchsvollen Privatanwender, für Schulen und kleinere Unternehmen gedacht. In der Bundesrepublik Deutschland wird der QL im Herbst zu einem Preis von unter DM 2.000,- erhältlich sein. Der QL ist ausschließlich mit einer eigenen leistungsstarken Software-Serie bestückt - einschließlich Spreadsheet, Finanzplanung, Textverarbeitung, Grafik und Datenbank-Management. Zu den besonderen Vorzügen des QL zählen hochauflösende Farbgrafik, ein 128 K RAM-Arbeitspeicher (mit einem 0,5 MB RAM Pack auf 640 K erweiterbar), zwei eingebaute 100K QL Mikroaufwerke für Massenspeicherung sowie eine Schreibmaschinentastatur mit 65 Funktionsknoten. Dadurch ist eine breite Palette von Ausbaumöglichkeiten und Kommunikationseinrichtungen verfügbar.

Am 14. Februar hat Sinclair in München seinen neuen Personal Computer mit der Bezeichnung QL einem stauenden Fachpublikum vorgestellt. Wir berichteten bereits in der Märzangabe unseres Tochtermagazins CPU über diesen neuen Computer. Wie Charles Cotton, Overseas Business Manager von

Sinclair, vor Journalisten in München erklärte, ist der neue QL für den anspruchsvollen privaten Anwender, für Schulen und kleinere Unternehmen gedacht. Für den QL bietet Sinclair vier von Psion geschriebene Software-Programme für Textverarbeitung, Datenverarbeitung, Grafik

und Spreadsheet-Finanzplanung an. Zu den besonderen Vorzügen des QL zählen hochauflösende grafische Bildschirmdarstellungen, ein 128K-RAM-Arbeitspeicher, der sogar über ein RAM-Pack auf 640K erweiterbar ist. Zwei eingebaute 100K Mikroaufwerke sowie eine Tastatur mit 65

Funktionstasten sind weitere Merkmale dieses Gerätes. Die Zentraleinheit des QL ist mit dem leistungsstarken Motorola Prozessor Typ 68008 ausgestattet. Zu seinen wichtigsten Merkmalen zählen 32-Bit-Hochleistungsarchitektur (gegenüber den derzeit zumeist üblichen 8- oder 16-

REVIEWS

Bit-Systemen) und ein umfangreicher Befehlsvorrat. Der Sinclair QL arbeitet mit vier gemäß eigenen Spezifikationen gefertigten ICs. Der erste gemeinsam von Plessey und Syntek entwickelte Schaltkreis steuert Display und Speicher; der zweite, von NCR und Syntek entwickelte

IC, steuert Mikroaufwerke, lokale Netzwerke (LAN). Die RS-232-C-Datenübertragung und weitere Systemfunktionen. Die beiden übrigen, von Ferranti stammenden ICs, steuern Analogfunktionen für die beiden Mikroaufwerke. Besonders zu erwähnen ist seine nicht segmentierte

Adress-Speicherkapazität von einem Megabyte, die den Einsatz einer Vielzahl von peripheren Geräten und Systemerweiterungen ermöglicht. Mit diesem ungewöhnlich vielseitigen Gerät, das mit einem Preis von 399 Pfund in England um mehr als die Hälfte billiger als vergleich-

bare Computer nachhaltig beleben. In der Bundesrepublik Deutschland wird der voraussichtlich noch in diesem Herbst auf den Markt kommende QL unter DM 2.000,- kosten (Sinclair Generalimporteur Schurpich, Oulobrunn).

Sprache: Sinclair SuperBASIC, in wesentlicher Teilen weiterentwickeltes Spectrum BASIC, mit folgenden neuen Funktionen:
- Prozedur-Strukturierung
- Erweiterungsfähigkeit (einschließlich Symtax)
- vom Programm unabhängige Interpretationsgeschwindigkeit
- exakte Maschinencode-Schnittstelle
- Betriebssystem-Funktionen von SuperBASIC
- nur zugänglich
- gleiche Leistungsfähigkeit für Datenreihen und Datenfelder
- Bildschirm-BASIC-Editor
- umfassende Möglichkeiten der Fehlerkorrektur

Video: Hochauflösende Grafik und Monochrom- oder Farb-Monitor (bzw. Fernsehgerät) 512 x 256 Bildpunkte (vierfarbig) 256 x 256 Bildpunkte (achtfarbig).
Übliches Zeichen-Display-Format (bis zu 25 Zeichen x 25 Zeilen) mit freier Wahl der Zeichensätze; TV Format: Je nach Software bis zu 40-60 Spalten.

Tastatur: Standard-Querty-Schreibmaschinen-Tastatur mit 65 Tasten. Umschalter links und rechts; fünf Funktionstasten; vier Cursor-Steuertasten.

Mikroaufwerke: Der QL arbeitet mit QL-Zwillings-Mikroaufwerken mit einer Mindestkapazität von jeweils 100K Bytes, einer durchschnittlichen Zugriffszeit von 3,5 Sekunden und einer Ladezeit von 15 Sekunden. Man oder Daten in den internen RAM mit bis zu 16K Bytes pro Sekunde.

Stromversorgung: 9 V Gleichspannung bei 1,8 Amp oder 15,6 V Wechselspannung bei 0,2 Amp.

Erweiterungen: Neben den Anschlüssen für die Stromversorgung und den RGB-Monitor bzw. ein Fernsehgerät sind neun Anschlüsse für periphere Geräte und Systemerweiterung (1): Mikroaufwerk (1); ROM-Kassette (1); serielle Schnittstelle (2); lokale Netzwerke LAN (2); Joystick (2).

Intern: Der IMB-Adress-Speicher bietet nahezu unbegrenzte Erweiterungsmöglichkeiten.

Mikroaufwerk: Ermöglicht den Anschluß von sechs zusätzlichen QL Mikroaufwerken. ZX Microdrives sind nicht kompatibel, je doch sind Leerkassetten nach Umformierung gegenseitig austauschbar. Mit jedem QL werden vier Leerkassetten mitgeliefert.

ROM-Kassette: Eingesetzt werden kann eine QL-ROM-Kassette bis zu 32K, jedoch nicht ZX-ROM-Kassetten.

Serielle Schnittstelle: Zwei RS-232-C Kommunikations-Schnittstellen für Drucker, Modems usw. Übertragungsgeschwindigkeit 75-19200 Bd oder Duplex-Betrieb mit sieben Geschwindigkeiten bis zu 9600 Bd (Achtung: Optionweise ist eine parallele Schnittstelle geplant).

LAN: Für max. 64 Sinclair QL- oder ZX Spectrum-Systeme. Datenübertragung über das Netzwerk mit 100K Bd.

Joystick: Anschlußmöglichkeiten für zwei Joysticks zu: Cursor-Steuerung oder für Video-Spiele.

Abmessungen: 138 x 46 x 472 mm.

Gewicht: 1388 g
399 Pfund in England
Unter DM 2.000,- in der Bundesrepublik Deutschland 128K, extern auf 640K erweiterungsfähig (32K reserviert für Bildschirm-Bit-Mapping)

ROM: 32K für Sinclair Superbasic und das Sinclair QDOS-Betriebssystem (über ROM-Kassette auf 64K erweiterbar).

Zentraleinheit: Motorola Prozessor Typ 68008, 7,5 MHz (32-Bit-Architektur mit 8-Bit-Datenbus. Nicht segmentierter IMB-Adress-Speicher verfügbar). Ein zweiter Prozessor (Intel 8048) steuert Tastatur, akustische Signale sowie RS-232-C-Empfangs- und die Echtzeituhr-Funktionen.

Betriebssystem: QDOS, von Sinclair entwickelt.
Hauptmerkmale:
- Einzelplatz-Multitasking
- Priority Job Scheduler (zeitversetzt)
- Bildschirm einschließend Window-Funktionen
- Ein/Ausgabe Peripherie-unabhängig

Enterprise

für den ZX-Spectrum + 48K

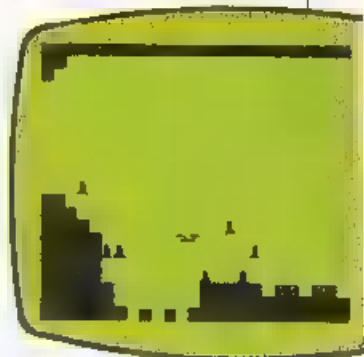
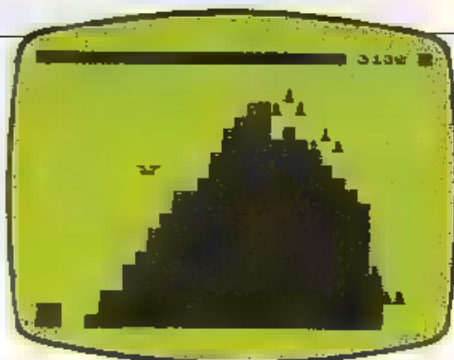
Wie der Name Enterprise schon vermuten läßt, handelt es sich hier um ein Weltraumspiel, dessen Ziel es ist, die gegnerische Basis zu stören.

Um diese Aufgabe bewältigen zu können, müssen 11 Landschaften überflogen und den feindlichen Abwehrkräften ausgewichen werden. Dies ist aber nicht alles, denn auf dem Weg zur Raumbasis drohen noch viele Gefahren. So stellen Berge und Höhlen der Landschaft plötzlich auftretende Hindernisse dar. Ein Zusammenstoß mit ihnen, würde den garantierten Abgang ins Nichts bedeuten. Gelingt es nach all den bewältigten Gefahren die Basis zu zerstören, ist nun noch der ebenso gefährliche Rückweg zu bewältigen.

sturz bedeuten, wogegen zunächst allerdings ein Energieschild, Schutz bietet.

Ein ständiges Problem ist auch das Ausgehen des Treibstoffes, wodurch man sich durch rechtzeitiges Abschließen eines feindlichen Treibstofflagers schützen kann und der Treibstoffvorrat, der numerisch angezeigt wird, erhöht sich wieder.

Der Schwierigkeitsgrad des Spieles ist allerdings so hoch, daß schon ein wenig Übung erforderlich ist, um überhaupt den Rückweg antreten zu können.



```

ENTERPRISE
  Northert Kellerei
  6456 Langenvalbold

1000 GO TO 9990
1010 LET X=0
1020 LET Y=0
1030 LET Z=0
1040 LET W=0
1050 LET V=0
1060 LET U=0
1070 LET T=0
1080 LET S=0
1090 LET R=0
1100 LET Q=0
1110 LET P=0
1120 LET O=0
1130 LET N=0
1140 LET M=0
1150 LET L=0
1160 LET K=0
1170 LET J=0
1180 LET I=0
1190 LET H=0
1200 LET G=0
1210 LET F=0
1220 LET E=0
1230 LET D=0
1240 LET C=0
1250 LET B=0
1260 LET A=0
1270 LET Z=0
1280 LET Y=0
1290 LET X=0
1300 LET W=0
1310 LET V=0
1320 LET U=0
1330 LET T=0
1340 LET S=0
1350 LET R=0
1360 LET Q=0
1370 LET P=0
1380 LET O=0
1390 LET N=0
1400 LET M=0
1410 LET L=0
1420 LET K=0
1430 LET J=0
1440 LET I=0
1450 LET H=0
1460 LET G=0
1470 LET F=0
1480 LET E=0
1490 LET D=0
1500 LET C=0
1510 LET B=0
1520 LET A=0
1530 LET Z=0
1540 LET Y=0
1550 LET X=0
1560 LET W=0
1570 LET V=0
1580 LET U=0
1590 LET T=0
1600 LET S=0
1610 LET R=0
1620 LET Q=0
1630 LET P=0
1640 LET O=0
1650 LET N=0
1660 LET M=0
1670 LET L=0
1680 LET K=0
1690 LET J=0
1700 LET I=0
1710 LET H=0
1720 LET G=0
1730 LET F=0
1740 LET E=0
1750 LET D=0
1760 LET C=0
1770 LET B=0
1780 LET A=0
1790 LET Z=0
1800 LET Y=0
1810 LET X=0
1820 LET W=0
1830 LET V=0
1840 LET U=0
1850 LET T=0
1860 LET S=0
1870 LET R=0
1880 LET Q=0
1890 LET P=0
1900 LET O=0
1910 LET N=0
1920 LET M=0
1930 LET L=0
1940 LET K=0
1950 LET J=0
1960 LET I=0
1970 LET H=0
1980 LET G=0
1990 LET F=0
2000 LET E=0
2010 LET D=0
2020 LET C=0
2030 LET B=0
2040 LET A=0
2050 LET Z=0
2060 LET Y=0
2070 LET X=0
2080 LET W=0
2090 LET V=0
2100 LET U=0
2110 LET T=0
2120 LET S=0
2130 LET R=0
2140 LET Q=0
2150 LET P=0
2160 LET O=0
2170 LET N=0
2180 LET M=0
2190 LET L=0
2200 LET K=0
2210 LET J=0
2220 LET I=0
2230 LET H=0
2240 LET G=0
2250 LET F=0
2260 LET E=0
2270 LET D=0
2280 LET C=0
2290 LET B=0
2300 LET A=0
2310 LET Z=0
2320 LET Y=0
2330 LET X=0
2340 LET W=0
2350 LET V=0
2360 LET U=0
2370 LET T=0
2380 LET S=0
2390 LET R=0
2400 LET Q=0
2410 LET P=0
2420 LET O=0
2430 LET N=0
2440 LET M=0
2450 LET L=0
2460 LET K=0
2470 LET J=0
2480 LET I=0
2490 LET H=0
2500 LET G=0
2510 LET F=0
2520 LET E=0
2530 LET D=0
2540 LET C=0
2550 LET B=0
2560 LET A=0
2570 LET Z=0
2580 LET Y=0
2590 LET X=0
2600 LET W=0
2610 LET V=0
2620 LET U=0
2630 LET T=0
2640 LET S=0
2650 LET R=0
2660 LET Q=0
2670 LET P=0
2680 LET O=0
2690 LET N=0
2700 LET M=0
2710 LET L=0
2720 LET K=0
2730 LET J=0
2740 LET I=0
2750 LET H=0
2760 LET G=0
2770 LET F=0
2780 LET E=0
2790 LET D=0
2800 LET C=0
2810 LET B=0
2820 LET A=0
2830 LET Z=0
2840 LET Y=0
2850 LET X=0
2860 LET W=0
2870 LET V=0
2880 LET U=0
2890 LET T=0
2900 LET S=0
2910 LET R=0
2920 LET Q=0
2930 LET P=0
2940 LET O=0
2950 LET N=0
2960 LET M=0
2970 LET L=0
2980 LET K=0
2990 LET J=0
3000 LET I=0
3010 LET H=0
3020 LET G=0
3030 LET F=0
3040 LET E=0
3050 LET D=0
3060 LET C=0
3070 LET B=0
3080 LET A=0
3090 LET Z=0
3100 LET Y=0
3110 LET X=0
3120 LET W=0
3130 LET V=0
3140 LET U=0
3150 LET T=0
3160 LET S=0
3170 LET R=0
3180 LET Q=0
3190 LET P=0
3200 LET O=0
3210 LET N=0
3220 LET M=0
3230 LET L=0
3240 LET K=0
3250 LET J=0
3260 LET I=0
3270 LET H=0
3280 LET G=0
3290 LET F=0
3300 LET E=0
3310 LET D=0
3320 LET C=0
3330 LET B=0
3340 LET A=0
3350 LET Z=0
3360 LET Y=0
3370 LET X=0
3380 LET W=0
3390 LET V=0
3400 LET U=0
3410 LET T=0
3420 LET S=0
3430 LET R=0
3440 LET Q=0
3450 LET P=0
3460 LET O=0
3470 LET N=0
3480 LET M=0
3490 LET L=0
3500 LET K=0
3510 LET J=0
3520 LET I=0
3530 LET H=0
3540 LET G=0
3550 LET F=0
3560 LET E=0
3570 LET D=0
3580 LET C=0
3590 LET B=0
3600 LET A=0
3610 LET Z=0
3620 LET Y=0
3630 LET X=0
3640 LET W=0
3650 LET V=0
3660 LET U=0
3670 LET T=0
3680 LET S=0
3690 LET R=0
3700 LET Q=0
3710 LET P=0
3720 LET O=0
3730 LET N=0
3740 LET M=0
3750 LET L=0
3760 LET K=0
3770 LET J=0
3780 LET I=0
3790 LET H=0
3800 LET G=0
3810 LET F=0
3820 LET E=0
3830 LET D=0
3840 LET C=0
3850 LET B=0
3860 LET A=0
3870 LET Z=0
3880 LET Y=0
3890 LET X=0
3900 LET W=0
3910 LET V=0
3920 LET U=0
3930 LET T=0
3940 LET S=0
3950 LET R=0
3960 LET Q=0
3970 LET P=0
3980 LET O=0
3990 LET N=0
4000 LET M=0
4010 LET L=0
4020 LET K=0
4030 LET J=0
4040 LET I=0
4050 LET H=0
4060 LET G=0
4070 LET F=0
4080 LET E=0
4090 LET D=0
4100 LET C=0
4110 LET B=0
4120 LET A=0
4130 LET Z=0
4140 LET Y=0
4150 LET X=0
4160 LET W=0
4170 LET V=0
4180 LET U=0
4190 LET T=0
4200 LET S=0
4210 LET R=0
4220 LET Q=0
4230 LET P=0
4240 LET O=0
4250 LET N=0
4260 LET M=0
4270 LET L=0
4280 LET K=0
4290 LET J=0
4300 LET I=0
4310 LET H=0
4320 LET G=0
4330 LET F=0
4340 LET E=0
4350 LET D=0
4360 LET C=0
4370 LET B=0
4380 LET A=0
4390 LET Z=0
4400 LET Y=0
4410 LET X=0
4420 LET W=0
4430 LET V=0
4440 LET U=0
4450 LET T=0
4460 LET S=0
4470 LET R=0
4480 LET Q=0
4490 LET P=0
4500 LET O=0
4510 LET N=0
4520 LET M=0
4530 LET L=0
4540 LET K=0
4550 LET J=0
4560 LET I=0
4570 LET H=0
4580 LET G=0
4590 LET F=0
4600 LET E=0
4610 LET D=0
4620 LET C=0
4630 LET B=0
4640 LET A=0
4650 LET Z=0
4660 LET Y=0
4670 LET X=0
4680 LET W=0
4690 LET V=0
4700 LET U=0
4710 LET T=0
4720 LET S=0
4730 LET R=0
4740 LET Q=0
4750 LET P=0
4760 LET O=0
4770 LET N=0
4780 LET M=0
4790 LET L=0
4800 LET K=0
4810 LET J=0
4820 LET I=0
4830 LET H=0
4840 LET G=0
4850 LET F=0
4860 LET E=0
4870 LET D=0
4880 LET C=0
4890 LET B=0
4900 LET A=0
4910 LET Z=0
4920 LET Y=0
4930 LET X=0
4940 LET W=0
4950 LET V=0
4960 LET U=0
4970 LET T=0
4980 LET S=0
4990 LET R=0
5000 LET Q=0
5010 LET P=0
5020 LET O=0
5030 LET N=0
5040 LET M=0
5050 LET L=0
5060 LET K=0
5070 LET J=0
5080 LET I=0
5090 LET H=0
5100 LET G=0
5110 LET F=0
5120 LET E=0
5130 LET D=0
5140 LET C=0
5150 LET B=0
5160 LET A=0
5170 LET Z=0
5180 LET Y=0
5190 LET X=0
5200 LET W=0
5210 LET V=0
5220 LET U=0
5230 LET T=0
5240 LET S=0
5250 LET R=0
5260 LET Q=0
5270 LET P=0
5280 LET O=0
5290 LET N=0
5300 LET M=0
5310 LET L=0
5320 LET K=0
5330 LET J=0
5340 LET I=0
5350 LET H=0
5360 LET G=0
5370 LET F=0
5380 LET E=0
5390 LET D=0
5400 LET C=0
5410 LET B=0
5420 LET A=0
5430 LET Z=0
5440 LET Y=0
5450 LET X=0
5460 LET W=0
5470 LET V=0
5480 LET U=0
5490 LET T=0
5500 LET S=0
5510 LET R=0
5520 LET Q=0
5530 LET P=0
5540 LET O=0
5550 LET N=0
5560 LET M=0
5570 LET L=0
5580 LET K=0
5590 LET J=0
5600 LET I=0
5610 LET H=0
5620 LET G=0
5630 LET F=0
5640 LET E=0
5650 LET D=0
5660 LET C=0
5670 LET B=0
5680 LET A=0
5690 LET Z=0
5700 LET Y=0
5710 LET X=0
5720 LET W=0
5730 LET V=0
5740 LET U=0
5750 LET T=0
5760 LET S=0
5770 LET R=0
5780 LET Q=0
5790 LET P=0
5800 LET O=0
5810 LET N=0
5820 LET M=0
5830 LET L=0
5840 LET K=0
5850 LET J=0
5860 LET I=0
5870 LET H=0
5880 LET G=0
5890 LET F=0
5900 LET E=0
5910 LET D=0
5920 LET C=0
5930 LET B=0
5940 LET A=0
5950 LET Z=0
5960 LET Y=0
5970 LET X=0
5980 LET W=0
5990 LET V=0
6000 LET U=0
6010 LET T=0
6020 LET S=0
6030 LET R=0
6040 LET Q=0
6050 LET P=0
6060 LET O=0
6070 LET N=0
6080 LET M=0
6090 LET L=0
6100 LET K=0
6110 LET J=0
6120 LET I=0
6130 LET H=0
6140 LET G=0
6150 LET F=0
6160 LET E=0
6170 LET D=0
6180 LET C=0
6190 LET B=0
6200 LET A=0
6210 LET Z=0
6220 LET Y=0
6230 LET X=0
6240 LET W=0
6250 LET V=0
6260 LET U=0
6270 LET T=0
6280 LET S=0
6290 LET R=0
6300 LET Q=0
6310 LET P=0
6320 LET O=0
6330 LET N=0
6340 LET M=0
6350 LET L=0
6360 LET K=0
6370 LET J=0
6380 LET I=0
6390 LET H=0
6400 LET G=0
6410 LET F=0
6420 LET E=0
6430 LET D=0
6440 LET C=0
6450 LET B=0
6460 LET A=0
6470 LET Z=0
6480 LET Y=0
6490 LET X=0
6500 LET W=0
6510 LET V=0
6520 LET U=0
6530 LET T=0
6540 LET S=0
6550 LET R=0
6560 LET Q=0
6570 LET P=0
6580 LET O=0
6590 LET N=0
6600 LET M=0
6610 LET L=0
6620 LET K=0
6630 LET J=0
6640 LET I=0
6650 LET H=0
6660 LET G=0
6670 LET F=0
6680 LET E=0
6690 LET D=0
6700 LET C=0
6710 LET B=0
6720 LET A=0
6730 LET Z=0
6740 LET Y=0
6750 LET X=0
6760 LET W=0
6770 LET V=0
6780 LET U=0
6790 LET T=0
6800 LET S=0
6810 LET R=0
6820 LET Q=0
6830 LET P=0
6840 LET O=0
6850 LET N=0
6860 LET M=0
6870 LET L=0
6880 LET K=0
6890 LET J=0
6900 LET I=0
6910 LET H=0
6920 LET G=0
6930 LET F=0
6940 LET E=0
6950 LET D=0
6960 LET C=0
6970 LET B=0
6980 LET A=0
6990 LET Z=0
7000 LET Y=0
7010 LET X=0
7020 LET W=0
7030 LET V=0
7040 LET U=0
7050 LET T=0
7060 LET S=0
7070 LET R=0
7080 LET Q=0
7090 LET P=0
7100 LET O=0
7110 LET N=0
7120 LET M=0
7130 LET L=0
7140 LET K=0
7150 LET J=0
7160 LET I=0
7170 LET H=0
7180 LET G=0
7190 LET F=0
7200 LET E=0
7210 LET D=0
7220 LET C=0
7230 LET B=0
7240 LET A=0
7250 LET Z=0
7260 LET Y=0
7270 LET X=0
7280 LET W=0
7290 LET V=0
7300 LET U=0
7310 LET T=0
7320 LET S=0
7330 LET R=0
7340 LET Q=0
7350 LET P=0
7360 LET O=0
7370 LET N=0
7380 LET M=0
7390 LET L=0
7400 LET K=0
7410 LET J=0
7420 LET I=0
7430 LET H=0
7440 LET G=0
7450 LET F=0
7460 LET E=0
7470 LET D=0
7480 LET C=0
7490 LET B=0
7500 LET A=0
7510 LET Z=0
7520 LET Y=0
7530 LET X=0
7540 LET W=0
7550 LET V=0
7560 LET U=0
7570 LET T=0
7580 LET S=0
7590 LET R=0
7600 LET Q=0
7610 LET P=0
7620 LET O=0
7630 LET N=0
7640 LET M=0
7650 LET L=0
7660 LET K=0
7670 LET J=0
7680 LET I=0
7690 LET H=0
7700 LET G=0
7710 LET F=0
7720 LET E=0
7730 LET D=0
7740 LET C=0
7750 LET B=0
7760 LET A=0
7770 LET Z=0
7780 LET Y=0
7790 LET X=0
7800 LET W=0
7810 LET V=0
7820 LET U=0
7830 LET T=0
7840 LET S=0
7850 LET R=0
7860 LET Q=0
7870 LET P=0
7880 LET O=0
7890 LET N=0
7900 LET M=0
7910 LET L=0
7920 LET K=0
7930 LET J=0
7940 LET I=0
7950 LET H=0
7960 LET G=0
7970 LET F=0
7980 LET E=0
7990 LET D=0
8000 LET C=0
8010 LET B=0
8020 LET A=0
8030 LET Z=0
8040 LET Y=0
8050 LET X=0
8060 LET W=0
8070 LET V=0
8080 LET U=0
8090 LET T=0
8100 LET S=0
8110 LET R=0
8120 LET Q=0
8130 LET P=0
8140 LET O=0
8150 LET N=0
8160 LET M=0
8170 LET L=0
8180 LET K=0
8190 LET J=0
8200 LET I=0
8210 LET H=0
8220 LET G=0
8230 LET F=0
8240 LET E=0
8250 LET D=0
8260 LET C=0
8270 LET B=0
8280 LET A=0
8290 LET Z=0
8300 LET Y=0
8310 LET X=0
8320 LET W=0
8330 LET V=0
8340 LET U=0
8350 LET T=0
8360 LET S=0
8370 LET R=0
8380 LET Q=0
8390 LET P=0
8400 LET O=0
8410 LET N=0
8420 LET M=0
8430 LET L=0
8440 LET K=0
8450 LET J=0
8460 LET I=0
8470 LET H=0
8480 LET G=0
8490 LET F=0
8500 LET E=0
8510 LET D=0
8520 LET C=0
8530 LET B=0
8540 LET A=0
8550 LET Z=0
8560 LET Y=0
8570 LET X=0
8580 LET W=0
8590 LET V=0
8600 LET U=0
8610 LET T=0
8620 LET S=0
8630 LET R=0
8640 LET Q=0
8650 LET P=0
8660 LET O=0
8670 LET N=0
8680 LET M=0
8690 LET L=0
8700 LET K=0
8710 LET J=0
8720 LET I=0
8730 LET H=0
8740 LET G=0
8750 LET F=0
8760 LET E=0
8770 LET D=0
8780 LET C=0
8790 LET B=0
8800 LET A=0
8810 LET Z=0
8820 LET Y=0
8830 LET X=0
8840 LET W=0
8850 LET V=0
8860 LET U=0
8870 LET T=0
8880 LET S=0
8890 LET R=0
8900 LET Q=0
8910 LET P=0
8920 LET O=0
8930 LET N=0
8940 LET M=0
8950 LET L=0
8960 LET K=0
8970 LET J=0
8980 LET I=0
8990 LET H=0
9000 LET G=0
9010 LET F=0
9020 LET E=0
9030 LET D=0
9040 LET C=0
9050 LET B=0
9060 LET A=0
9070 LET Z=0
9080 LET Y=0
9090 LET X=0
9100 LET W=0
9110 LET V=0
9120 LET U=0
9130 LET T=0
9140 LET S=0
9150 LET R=0
9160 LET Q=0
9170 LET P=0
9180 LET O=0
9190 LET N=0
9200 LET M=0
9210 LET L=0
9220 LET K=0
9230 LET J=0
9240 LET I=0
9250 LET H=0
9260 LET G=0
9270 LET F=0
9280 LET E=0
9290 LET D=0
9300 LET C=0
9310 LET B=0
9320 LET A=0
9330 LET Z=0
9340 LET Y=0
9350 LET X=0
9360 LET W=0
9370 LET V=0
9380 LET U=0
9390 LET T=0
9400 LET S=0
9410 LET R=0
9420 LET Q=0
9430 LET P=0
9440 LET O=0
9450 LET N=0
9460 LET M=0
9470 LET L=0
9480 LET K=0
9490 LET J=0
9500 LET I=0
9510 LET H=0
9520 LET G=0
9530 LET F=0
9540 LET E=0
9550 LET D=0
9560 LET C=0
9570 LET B=0
9580 LET A=0
9590 LET Z=0
9600 LET Y=0
9610 LET X=0
9620 LET W=0
9630 LET V=0
9640 LET U=0
9650 LET T=0
9660 LET S=0
9670 LET R=0
9680 LET Q=0
9690 LET P=0
9700 LET O=0
9710 LET N=0
9720 LET M=0
9730 LET L=0
9740 LET K=0
9750 LET J=0
9760 LET I=0
9770 LET H=0
9780 LET G=0
9790 LET F=0
9800 LET E=0
9810 LET D=0
9820 LET C=0
9830 LET B=0
9840 LET A=0
9850 LET Z=0
9860 LET Y=0
9870 LET X=0
9880 LET W=0
9890 LET V=0
9900 LET U=0
9910 LET T=0
9920 LET S=0
9930 LET R=0
9940 LET Q=0
9950 LET P=0
9960 LET O=0
9970 LET N=0
9980 LET M=0
9990 LET L=0
10000 LET K=0
10010 LET J=0
10020 LET I=0
10030 LET H=0
10040 LET G=0
10050 LET F=0
10060 LET E=0
10070 LET D=0
10080 LET C=0
10090 LET B=0
10100 LET A=0
10110 LET Z=0
10120 LET Y=0
10130 LET X=0
10140 LET W=0
10150 LET V=0
10160 LET U=0
10170 LET T=0
10180 LET S=0
10190 LET R=0
10200 LET Q=0
10210 LET P=0
10220 LET O=0
10230 LET N=0
10240 LET M=0
10250 LET L=0
10260 LET K=0
10270 LET J=0
10280 LET I=0
10290 LET H=0
10300 LET G=0
10310 LET F=0
10320 LET E=0
10330 LET D=0
10340 LET C=0
10350 LET B=0
10360 LET A=0
10370 LET Z=0
10380 LET Y=0
10390 LET X=0
10400 LET W=0
10410 LET V=0
10420 LET U=0
10430 LET T=0
10440 LET S=0
10450 LET R=0
10460 LET Q=0
10470 LET P=0
10480 LET O=0
10490 LET N=0
10500 LET M=0
10510 LET L=0
10520 LET K=0
10530 LET J=0
10540 LET I=0
10550 LET H=0
10560 LET G=0
10570 LET F=0
10580 LET E=0
10590 LET D=0
10600 LET C=0
10610 LET B=0
10620 LET A=0
10630 LET Z=0
10640 LET Y=0
10650 LET X=0
10660 LET W=0
10670 LET V=0
10680 LET U=0
10690 LET T=0
10700 LET S=0
10710 LET R=0
10720 LET Q=0
10730 LET P=0
10740 LET O=0
10750 LET N=0
10760 LET M=0
10770 LET L=0
10780 LET K=0
10790 LET J=0
10800 LET I=0
10810 LET H=0
10820 LET G=0
10830 LET F=0
10840 LET E=0
10850 LET D=0
10860 LET C=0
10870 LET B=0
10880 LET A=0
10890 LET Z=0
10900 LET Y=0
10910 LET X=0
10920 LET W=0
10930 LET V=0
10940 LET U=0
10950 LET T=0
10960 LET S=0
10970 LET R=0
10980 LET Q=0
10990 LET P=0
11000 LET O=0
11010 LET N=0
11020 LET M=0
11030 LET L=0
11040 LET K=0
11050 LET J=0
11060 LET I=0
11070 LET H=0
11080 LET G=0
11090 LET F=0
11100 LET E=0
11110 LET D=0
11120 LET C=0
11130 LET B=0
11140 LET A=0
11150 LET Z=0
11160 LET Y=0
11170 LET X=0
11180 LET W=0
11190 LET V=0
11200 LET U=0
11210 LET T=0
11220 LET S=0
11230 LET R=0
11240 LET Q=0
11250 LET P=0
11260 LET O=0
11270 LET N=0
11280 LET M=0
11290 LET L=0
11300 LET K=0
11310 LET J=0
11320 LET I=0
11330 LET H=0
11340 LET G=0
11350 LET F=0
11360 LET E=0
11370 LET D=0
11380 LET C=0
11390 LET B=0
11400 LET A=0
11410 LET Z=0
11420 LET Y=0
11430 LET X=0
11440 LET W=0
11450 LET V=0
11460 LET U=0
11470 LET T=0
11480 LET S=0
11490 LET R=0
11500 LET Q=0
11510 LET P=0
11520 LET O=0
11530 LET N=0
11540 LET M=0
11550 LET L=0
11560 LET K=0
11570 LET J=0
11580 LET I=0
11590 LET H=0
11600 LET G=0
11610 LET F=0
11620 LET E=0
11630 LET D=0
11640 LET C=0
11650 LET B=0
11660 LET A=0
11670 LET Z=0
11680 LET Y=0
11690 LET X=0
11700 LET W=0
11710 LET V=0
11720 LET U=0
11730 LET T=0
11740 LET S=0
11750 LET R=0
11760 LET Q=0
11770 LET P=0
11780 LET O=0
11790 LET N=0
11800 LET M=0
11810 LET L=0
11820 LET K=0
11830 LET J=0
11840 LET I=0
11850 LET H=0
11860 LET G=0
11870 LET F=0
11880 LET E=0
11890 LET D=0
11900 LET C=0
11910 LET B=0
11920 LET A=0
11930 LET Z=0
11940 LET Y=0
11950 LET X=0
11960 LET W=0
11970 LET V=0
11980 LET U=0
11990 LET T=0
12000 LET S=0
12010 LET R=0
12020 LET Q=0
12030 LET P=0
12040 LET O=0
12050 LET N=0
12060 LET M=0
12070 LET L=0
12080 LET K=0
12090 LET J=0
12100 LET I=0
12110 LET H=0
12120 LET G=0
12130 LET F=0
12140 LET E=0
12150 LET D=0
12160 LET C=0
12170 LET B=0
12180 LET A=0
12190 LET Z=0
12200 LET Y=0
12210 LET X=0
12220 LET W=0
12230 LET V=0
12240 LET U=0
12250 LET T=0
12260 LET S=0
12270 LET R=0
12280 LET Q=0
12290 LET P=0
12300 LET O=0
12310 LET N=0
12320 LET M=0
12330 LET L=0
12340 LET K=0
12350 LET J=0
12360 LET I=0
12370 LET H=0
12380 LET G=0
12390 LET F=0
12400 LET E=0
12410 LET D=0
12420 LET C=0
12430 LET B=0
12440 LET A=0
12450 LET Z=0
12460 LET Y=0
12470 LET X=0
12480 LET W=0
12490 LET V=0
12500 LET U=0
12510 LET T=0
12520 LET S=0
12530 LET R=0
12540 LET Q=0
12550 LET P=0
12560 LET O=0
12570 LET N=0
12580 LET M=0
12590 LET L=0
12600 LET K=0
12610 LET J=0
12620 LET I=0
12630 LET H=0
12640 LET G=0
12650 LET F=0
12660 LET E=0
12670 LET D=0
12680 LET C=0
12690 LET B=0
12700 LET A=0
12710 LET Z=0
12720 LET Y=0
12730 LET X=0
12740 LET W=0
12750 LET V=0
12760 LET U=0
12770 LET T=0
12780 LET S=0
12790 LET R=0
12800 LET Q=0
12810 LET P=0
12820 LET O=0
12830 LET N=0
12840 LET M=0
12850 LET L=0
12860 LET K=0
12870 LET J=0
12880 LET I=0
12890 LET H=0
12900 LET G=0
12910 LET F=0
12920 LET E=0
12930 LET D=0
12940 LET C=0
12950 LET B=0
12960 LET A=0
12970 LET Z=0
12980 LET Y=0
12990 LET X=0
13000 LET W=0
13010 LET V=0
13020 LET U=0
13030 LET T=0
13040 LET S=0
13050 LET R=0
13060 LET Q=0
13070 LET P=0
13080 LET O=0
13090 LET N=0
13100 LET M=0
13110 LET L=0
13120 LET K=0
13130 LET J=0
13140 LET I=0
13150 LET H=0
13160 LET G=0
13170 LET F=0
13180 LET E=0
13190 LET D=0
13200 LET C=0
13210 LET B=0
13220 LET A=0
13230 LET Z=0
13240 LET Y=0
13250 LET X=0
13260 LET W=0
13270 LET V=0
13280 LET U=0
13290 LET T=0
13300 LET S=0
13310 LET R=0
13320 LET Q=0
13330 LET P=0
13340 LET O=0
13350 LET N=0
13360 LET M=0
13370 LET L=0
13380 LET K=0
13390 LET J=0
13400 LET I=0
13410 LET H=0
13420 LET G=0
13430 LET F=0
13440 LET E=0
13450 LET D=0
13460 LET C=0
13470 LET B=0
13480 LET A=0
13490 LET Z=0
13500 LET Y=0
13510 LET X=0
13520 LET W=0
13530 LET V=0
13540 LET U=0
13550 LET T=0
1
```



```

0513 PRINT AT 21,15;
0514 PRINT AT 14,15;
0515 PRINT AT 13,20;
0516 PRINT AT 21,20;
0517 PRINT AT 28,1;
0518 PRINT AT 21,0;
0519 PRINT AT 21,2;
0520 PRINT AT 2,15;
0521 INK 2;
0522 FOR I=2 TO 5;
0523 PRINT AT 15,1+I;"1";
0524 NEXT I;
0525 LET N(I)=15; LET P(I)=1+I;
0526 NEXT I;
0527 INK 5; AT 10,7;" ";
0528 RESTORE 9504;
0529 FOR I=5 TO 15;
0530 READ A(I); PRINT AT A(I),"1";
0531 LET H(I)=A; LET P(I)=B;
0532 NEXT I;
0533 DATA 20,13,10,14,10,10,10,
0534 21,13,20,13,24,13,25,14,21,
0535 15,27;
0536 PRINT INK 5; AT 10,15;" ";
0537 INK 7;
0538 RETURN;
0539 REM A: Land&sch.
0540 PAPER 1: BORDER 1: CLS: PA
0541 8; FOR INK 7: LET A=3;
0542 FOR I=9 TO 10;
0543 FOR J=0 TO 31;
0544 PRINT AT I,J;" ";
0545 NEXT J; NEXT I;
0546 LET B=5; LET N=15;
0547 FOR J=5 TO 2;
0548 FOR I=7 TO 8;
0549 PRINT AT I,J;" ";
0550 NEXT I;
0551 ORDER 1: PAPER 1: CLS: PA
0552 9; INK 7;
0553 LET I=11; LET L=1;
0554 FOR I=1 TO 17;
0555 FOR J=1 TO 15;
0556 PRINT AT I,J;" ";
0557 NEXT J;
0558 NEXT I;
0559 FOR I=9 TO 18;
0560 FOR J=9 TO 0;
0561 PRINT AT I,J;" ";
0562 NEXT J;
0563 NEXT I;
0564 FOR I=0 TO 18; PRINT HT I,7;
0565 NEXT I;
0566 FOR J=7 TO 13;
0567 FOR I=9 TO 19;
0568 PRINT AT I,J;" ";
0569 NEXT I;
0570 NEXT J;
0571 PRINT AT 14,9;" "; PRINT A
0572 15,10;
0573 PRINT AT 7,11;" ";
0574 PRINT AT 9,8;" "; PRINT A
0575 10,12;
0576 LET B=9; LET N=17;
0577 FOR J=17 TO 20;
0578 FOR I=9 TO 8;
0579 PRINT AT I,J;" ";
0580 NEXT I;
0581 LET A=9+1; LET N=N-1;
0582 NEXT J;
0583 FOR I=13 TO 14; PRINT HT I,
0584 23;" ";
0585 NEXT I;
0586 FOR I=12 TO 18; PRINT AT I,
0587 23;" ";
0588 NEXT I;
0589 LET A=11;
0590 FOR I=23 TO 26;
0591 FOR J=9 TO B+9;
0592 PRINT AT J,I;" ";
0593 NEXT J;
0594 NEXT I;
0595 LET B=9-1;
0596 NEXT I;
0597 FOR I=7 TO 11; PRINT AT I,8;
0598 NEXT I;
0599 FOR I=7 TO 10; PRINT AT I,8;
0600 NEXT I;
0601 FOR I=8 TO 11; PRINT AT I,8;
0602 NEXT I;
0603 FOR I=7 TO 10; PRINT AT I,8;
0604 NEXT I;
0605 FOR I=8 TO 10; PRINT AT I,8;
0606 NEXT I;
0607 INK 5; RESTORE 9504;
0608 FOR I=1 TO 7;
0609 READ A(I);
0610 PRINT AT A(I)," ";
0611 NEXT I;
0612 DATA 10,4,15,10,20,14,21,
0613 24,10,20,10,20,
0614 14;
0615 FOR I=1 TO 11;
0616 INK 9;
0617 READ A(I);
0618 PRINT AT A(I),"A";
0619 LET H(I)=A; LET P(I)=B;
0620 NEXT I;
0621 DATA 12,7,13,8,14,9,17,11,1
0622 12,17,14,15,10,16,10,15,
0623 16,24;
0624 INK 7;
0625 RETURN;
0626 REM A: Land&sch.
0627 PAPER 9: BORDER 9: PAPER 9: INK 7: C
0628 14; INK 6; LET I=8;
0629 FOR I=1;
0630 FOR I=2322 TO 23253; POKE
0631 I,40;
0632 NEXT I;
0633 FOR I=15 TO 31;
0634 PRINT AT J,9;" ";
0635 NEXT I;
0636 FOR I=20 TO 21;
0637 PRINT AT I,20;" ";
0638 NEXT I;

```



```

9713 PRINT AT 12,0;" "
9710 PRINT AT 13,0;" "
9710 PRINT AT 14,0;" "
9720 FOR I=10 TO 21: PRINT AT I,
9721 NEXT I
9721 PRINT INK 6: AT 21,5;" "
9722 PRINT AT 21,12;" "
9723 PRINT AT 21,13;" "
9725 PRINT AT 21,14;" "
9725 PRINT AT 21,15;" "
9728 INK 8
9729 PRINT AT 21,15;" "
9732 PRINT AT 19,16;" "
9734 PRINT AT 22,16;" "
9736 INK 8
9736 PRINT AT 22,5;"A": LET N(1)
9737 PRINT AT 22,6;"B": LET N(2)
9738 LET I(1)=3,3;"A" LET N(3)
9739 PRINT AT 20,6;"A": LET N(2)
9740 FOR A(0)=5
9740 PRINT AT 20,7
9743 LET N(1)=12,1+15;"A"
9744 NEXT I
9745 RETURN
9745 REM 2. IAN+CHARL
9750 CLS : INK 6
9751 FOR I=23632 TO 2369: POKE
9751 NEXT I
9756 PRINT AT 21,0;" "
9756 PRINT AT 22,1;" "
9758 PRINT AT 14,2;" "

```

```

0768 PRINT AT 21,14," "
0769 RESTORE 5772
0770 FOR i=1 TO 3
0771 READ A,B: PRINT AT A,B," "
0772 NEXT I
0773 DATA 20,19,18,17,16,15,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1
0774 RESTORE 5782
0775 FOR i=1 TO 14
0776 READ C,D: PRINT AT 2,i,C,D," "
0777 NEXT I
0778 DATA 7,8,11,12,17,19,20,25,26,27,28,29,30,31

```

```

0790 INK 7
0800 RETURN
0810 RCL 5: LANDSCAPE
0820 CLS INK 6: LET K:=
0830 FOR J=1 TO 32: PRINT AT J,
0840 NEXT J
0850 FOR J=1 TO 32: PRINT AT J,
0860 NEXT J
0870 FOR J=1 TO 12: FOR K=1 TO 12: PRINT AT J, K:
0880 NEXT K
0890 FOR J=1 TO 32: PRINT AT J,
0900 NEXT J

```

```

0009 RESTORE D516
0010 FOR i=1 TO 25
0011 READ a,b:PRINT AT 4,b;" "
0012 NEXT
0013 DATA 21,1,0,1,1,2,1,4,1,3,0,1
0014 17,4,1,17,8,17,1,1,14,1,10,1
0015 4,1,1,14,6,1,15,4,1,10,6,1,8
0016 1,1,2,1,1,2,5,1,1,1,1,1
0017 INK #
0018 PRINT AT 20,0;" "
0019 PRINT AT 10,0;" "
0020 PRINT AT 14,0;" "
0021 PRINT AT 11,1;" "
0022 PRINT AT 11,1;" "
0023 PRINT AT 11,1;" "
0024 PRINT AT 11,1;" "
0025 PRINT AT 11,1;" "
0026 PRINT AT 11,1;" "
0027 PRINT AT 11,1;" "
0028 INK #

```

```

329 RESTORE QRA0
330 FOR I=1 TO 10
331 READ A,B: LET H(I)=A: LET P
332 PRINT AT 0,B;"4"
333 NEXT I
334 DATA 1,10,0,10,5,20,5,21,7,
335 13,9,24,17,27,21,20,21,20
336 INK 7
337 RETURN
338 REM 9: Landscape:
339 CLS : LET I=20
340 FOR I=23232 TO 23263: POK
341 NEXT I
342 PRINT AT 21,21:
343 PRINT AT 20,21:
344 PRINT AT 20,20:
345 PRINT AT 20,19:
346 PRINT AT 20,18:
347 PRINT AT 20,17:
348 PRINT AT 20,16:
349 PRINT AT 20,15:
350 PRINT AT 20,14:
351 PRINT AT 20,13:
352 PRINT AT 20,12:
353 PRINT AT 20,11:
354 PRINT AT 20,10:
355 PRINT AT 20,9:
356 PRINT AT 20,8:
357 PRINT AT 20,7:
358 PRINT AT 20,6:
359 PRINT AT 20,5:
360 PRINT AT 20,4:
361 PRINT AT 20,3:
362 PRINT AT 20,2:
363 PRINT AT 20,1:
364 PRINT AT 20,0:
365 PRINT AT 20,-1:
366 PRINT AT 20,-2:
367 PRINT AT 20,-3:
368 PRINT AT 20,-4:
369 PRINT AT 20,-5:
370 PRINT AT 20,-6:
371 PRINT AT 20,-7:
372 PRINT AT 20,-8:
373 PRINT AT 20,-9:
374 PRINT AT 20,-10:
375 PRINT AT 20,-11:
376 PRINT AT 20,-12:
377 PRINT AT 20,-13:
378 PRINT AT 20,-14:
379 PRINT AT 20,-15:
380 PRINT AT 20,-16:
381 PRINT AT 20,-17:
382 PRINT AT 20,-18:
383 PRINT AT 20,-19:
384 PRINT AT 20,-20:
385 PRINT AT 20,-21:
386 PRINT AT 20,-22:
387 PRINT AT 20,-23:
388 PRINT AT 20,-24:
389 PRINT AT 20,-25:
390 PRINT AT 20,-26:
391 PRINT AT 20,-27:
392 PRINT AT 20,-28:
393 PRINT AT 20,-29:
394 PRINT AT 20,-30:
395 PRINT AT 20,-31:
396 PRINT AT 20,-32:
397 PRINT AT 20,-33:
398 PRINT AT 20,-34:
399 PRINT AT 20,-35:
400 PRINT AT 20,-36:
401 PRINT AT 20,-37:
402 PRINT AT 20,-38:
403 PRINT AT 20,-39:
404 PRINT AT 20,-40:
405 PRINT AT 20,-41:
406 PRINT AT 20,-42:
407 PRINT AT 20,-43:
408 PRINT AT 20,-44:
409 PRINT AT 20,-45:
410 PRINT AT 20,-46:
411 PRINT AT 20,-47:
412 PRINT AT 20,-48:
413 PRINT AT 20,-49:
414 PRINT AT 20,-50:
415 PRINT AT 20,-51:
416 PRINT AT 20,-52:
417 PRINT AT 20,-53:
418 PRINT AT 20,-54:
419 PRINT AT 20,-55:
420 PRINT AT 20,-56:
421 PRINT AT 20,-57:
422 PRINT AT 20,-58:
423 PRINT AT 20,-59:
424 PRINT AT 20,-60:
425 PRINT AT 20,-61:
426 PRINT AT 20,-62:
427 PRINT AT 20,-63:
428 PRINT AT 20,-64:
429 PRINT AT 20,-65:
430 PRINT AT 20,-66:
431 PRINT AT 20,-67:
432 PRINT AT 20,-68:
433 PRINT AT 20,-69:
434 PRINT AT 20,-70:
435 PRINT AT 20,-71:
436 PRINT AT 20,-72:
437 PRINT AT 20,-73:
438 PRINT AT 20,-74:
439 PRINT AT 20,-75:
440 PRINT AT 20,-76:
441 PRINT AT 20,-77:
442 PRINT AT 20,-78:
443 PRINT AT 20,-79:
444 PRINT AT 20,-80:
445 PRINT AT 20,-81:
446 PRINT AT 20,-82:
447 PRINT AT 20,-83:
448 PRINT AT 20,-84:
449 PRINT AT 20,-85:
450 PRINT AT 20,-86:
451 PRINT AT 20,-87:
452 PRINT AT 20,-88:
453 PRINT AT 20,-89:
454 PRINT AT 20,-90:
455 PRINT AT 20,-91:
456 PRINT AT 20,-92:
457 PRINT AT 20,-93:
458 PRINT AT 20,-94:
459 PRINT AT 20,-95:
460 PRINT AT 20,-96:
461 PRINT AT 20,-97:
462 PRINT AT 20,-98:
463 PRINT AT 20,-99:
464 PRINT AT 20,-100:
465 PRINT AT 20,-101:
466 PRINT AT 20,-102:
467 PRINT AT 20,-103:
468 PRINT AT 20,-104:
469 PRINT AT 20,-105:
470 PRINT AT 20,-106:
471 PRINT AT 20,-107:
472 PRINT AT 20,-108:
473 PRINT AT 20,-109:
474 PRINT AT 20,-110:
475 PRINT AT 20,-111:
476 PRINT AT 20,-112:
477 PRINT AT 20,-113:
478 PRINT AT 20,-114:
479 PRINT AT 20,-115:
480 PRINT AT 20,-116:
481 PRINT AT 20,-117:
482 PRINT AT 20,-118:
483 PRINT AT 20,-119:
484 PRINT AT 20,-120:
485 PRINT AT 20,-121:
486 PRINT AT 20,-122:
487 PRINT AT 20,-123:
488 PRINT AT 20,-124:
489 PRINT AT 20,-125:
490 PRINT AT 20,-126:
491 PRINT AT 20,-127:
492 PRINT AT 20,-128:
493 PRINT AT 20,-129:
494 PRINT AT 20,-130:
495 PRINT AT 20,-131:
496 PRINT AT 20,-132:
497 PRINT AT 20,-133:
498 PRINT AT 20,-134:
499 PRINT AT 20,-135:
500 PRINT AT 20,-136:
501 PRINT AT 20,-137:
502 PRINT AT 20,-138:
503 PRINT AT 20,-139:
504 PRINT AT 20,-140:
505 PRINT AT 20,-141:
506 PRINT AT 20,-142:
507 PRINT AT 20,-143:
508 PRINT AT 20,-144:
509 PRINT AT 20,-145:
510 PRINT AT 20,-146:
511 PRINT AT 20,-147:
512 PRINT AT 20,-148:
513 PRINT AT 20,-149:
514 PRINT AT 20,-150:
515 PRINT AT 20,-151:
516 PRINT AT 20,-152:
517 PRINT AT 20,-153:
518 PRINT AT 20,-154:
519 PRINT AT 20,-155:
520 PRINT AT 20,-156:
521 PRINT AT 20,-157:
522 PRINT AT 20,-158:
523 PRINT AT 20,-159:
524 PRINT AT 20,-160:
525 PRINT AT 20,-161:
526 PRINT AT 20,-162:
527 PRINT AT 20,-163:
528 PRINT AT 20,-164:
529 PRINT AT 20,-165:
530 PRINT AT 20,-166:
531 PRINT AT 20,-167:
532 PRINT AT 20,-168:
533 PRINT AT 20,-169:
534 PRINT AT 20,-170:
535 PRINT AT 20,-171:
536 PRINT AT 20,-172:
537 PRINT AT 20,-173:
538 PRINT AT 20,-174:
539 PRINT AT 20,-175:
540 PRINT AT 20,-176:
541 PRINT AT 20,-177:
542 PRINT AT 20,-178:
543 PRINT AT 20,-179:
544 PRINT AT 20,-180:
545 PRINT AT 20,-181:
546 PRINT AT 20,-182:
547 PRINT AT 20,-183:
548 PRINT AT 20,-184:
549 PRINT AT 20,-185:
550 PRINT AT 20,-186:
551 PRINT AT 20,-187:
552 PRINT AT 20,-188:
553 PRINT AT 20,-189:
554 PRINT AT 20,-190:
555 PRINT AT 20,-191:
556 PRINT AT 20,-192:
557 PRINT AT 20,-193:
558 PRINT AT 20,-194:
559 PRINT AT 20,-195:
560 PRINT AT 20,-196:
561 PRINT AT 20,-197:
562 PRINT AT 20,-198:
563 PRINT AT 20,-199:
564 PRINT AT 20,-200:
565 PRINT AT 20,-201:
566 PRINT AT 20,-202:
567 PRINT AT 20,-203:
568 PRINT AT 20,-204:
569 PRINT AT 20,-205:
570 PRINT AT 20,-206:
571 PRINT AT 20,-207:
572 PRINT AT 20,-208:
573 PRINT AT 20,-209:
574 PRINT AT 20,-210:
575 PRINT AT 20,-211:
576 PRINT AT 20,-212:
577 PRINT AT 20,-213:
578 PRINT AT 20,-214:
579 PRINT AT 20,-215:
580 PRINT AT 20,-216:
581 PRINT AT 20,-217:
582 PRINT AT 20,-218:
583 PRINT AT 20,-219:
584 PRINT AT 20,-220:
585 PRINT AT 20,-221:
586 PRINT AT 20,-222:
587 PRINT AT 20,-223:
588 PRINT AT 20,-224:
589 PRINT AT 20,-225:
590 PRINT AT 20,-226:
591 PRINT AT 20,-227:
592 PRINT AT 20,-228:
593 PRINT AT 20,-229:
594 PRINT AT 20,-230:
595 PRINT AT 20,-231:
596 PRINT AT 20,-232:
597 PRINT AT 20,-233:
598 PRINT AT 20,-234:
599 PRINT AT 20,-235:
600 PRINT AT 20,-236:
601 PRINT AT 20,-237:
602 PRINT AT 20,-238:
603 PRINT AT 20,-239:
604 PRINT AT 20,-240:
605 PRINT AT 20,-241:
606 PRINT AT 20,-242:
607 PRINT AT 20,-243:
608 PRINT AT 20,-244:
609 PRINT AT 20,-245:
610 PRINT AT 20,-246:
611 PRINT AT 20,-247:
612 PRINT AT 20,-248:
613 PRINT AT 20,-249:
614 PRINT AT 20,-250:
615 PRINT AT 20,-251:
616 PRINT AT 20,-252:
617 PRINT AT 20,-253:
618 PRINT AT 20,-254:
619 PRINT AT 20,-255:
620 PRINT AT 20,-256:
621 PRINT AT 20,-257:
622 PRINT AT 20,-258:
623 PRINT AT 20,-259:
624 PRINT AT 20,-260:
625 PRINT AT 20,-261:
626 PRINT AT 20,-262:
627 PRINT AT 20,-263:
628 PRINT AT 20,-264:
629 PRINT AT 20,-265:
630 PRINT AT 20,-266:
631 PRINT AT 20,-267
```

```

70 INK 2
71 RESTORE DATA
72 FOR I=1 TO 9
73 READ a
74 PRINT AT 21,2;"a="
75 LET h(I)=a:GOTO 1
76 NEXT I
77 DATA 1,2,7,9,10,12,20,22,30
78 STORE DATA
79 FOR I=1 TO 14
80 READ a,b
81 LET h(I)=a:LET p(I)=b
82 PRINT AT 2,6;"a,b"
83 NEXT I
84 DATA 13,4,10,6,20,12,19,13,
85
86 FOR I=10 TO 20
87 PRINT AT 10,3;"a="
88 LET h(I)=10:LET p(I)=10
89 NEXT I
90 INK 7
91 RETURN

```

```

0000 REM 10. Landschaft
0002 CLS : LET A=1
0003 FOR I=1 TO 20: NEXT I
0004 FOR J=1 TO 20: NEXT J
0005 FOR K=1 TO 20: NEXT K
0006 FOR L=1 TO 20: NEXT L
0007 FOR M=1 TO 20: NEXT M
0008 FOR N=1 TO 20: NEXT N
0009 FOR O=1 TO 20: NEXT O
0010 FOR P=1 TO 20: NEXT P
0011 FOR Q=1 TO 20: NEXT Q
0012 FOR R=1 TO 20: NEXT R
0013 FOR S=1 TO 20: NEXT S
0014 FOR T=1 TO 20: NEXT T
0015 FOR U=1 TO 20: NEXT U
0016 FOR V=1 TO 20: NEXT V
0017 FOR W=1 TO 20: NEXT W
0018 FOR X=1 TO 20: NEXT X
0019 FOR Y=1 TO 20: NEXT Y
0020 FOR Z=1 TO 20: NEXT Z

```

[illegible]

```

FOR I=1 TO 9
PRINT AT 2;1+2;"="
NEXT I
FOR I=10 TO 14
PRINT AT 3;1+5;"="
NEXT I
RESTORE 9999
FOR I=15 TO 20
READ C,B: PRINT INK 2;AT C,
LET P(1)=B: LET H(1)=B
NEXT I
DATA 17,20,10,21,25,22,10,2
P=17: P=17
PRINT FROM 1: INK 3: PAPER
INK 7: PAPER
RETURN
STOP
SAVE "ENTERPRIZ" LINE 100

```



Invasion für den Dragon 32

Das Weltraum-Aktionspiel "Invasion" benötigt, mit Speicherplätzen für Variablen, Felder und Grafik, 20K-Erweiterung. Es hat eine Highscoreliste die von der Kassette geladen wird.

Wenn Sie mit einem Dragon arbeiten, der eine Verdopplung des Systemtaktes mit POKE & HFFD7,0 nicht zuläßt, müssen die Befehle POKE & HFFD7,0 bzw. POKE & HFFD6,0 aus den Zeilen 80,230,250,870 und 1070 entfernt werden.

Nach dem Start des Spieles erscheint eine ausführliche Anleitung, der wir hier nur noch hinzufügen möchten, daß eine plötzliche Richtungsänderung des Fadenkreuzes nicht möglich ist und stopper; desselben nur durch Gegenlenker möglich ist. Dies dient

der Erschwerung des Spielablaufes. Nach 25 Einschlägen durch Bomben der feindlichen Raumschiffe in die Stadt, ist das Spiel aus. Durch die Eingabe von JINH bedeutet H = Highscore und bewirkt die Ausgabe der Highscore-Liste.



```

10 *****
20 *          INVASION          *
30 *   WRITTEN FOR DRAGON32    *
40 *   BY MICHAEL BERGHUBER    *
   *   JOH. STRAUSSSTR. 31     *
   *   *   LINZ                *
70 *****
80 PCLEAR 8 CLEAR 100:POKE &HFFD7,0
90 DIM XS(5),YS(5),ZS(5),S1(1),S2(2),S3(3),S4(4),B0(9),B1(9),B2(9),S2(5),GX(5),G
Y(5),BX(2),XA(5),YA(5),FA(5),KA(5),HI(10),HI(10)
100 'ANLEITUNG
110 CLS 0:FOR A=1024 TO 1023
   B=AND(127)+128:POKE A,B:POKE A+480,B+NEX"
130 PRINT$44,"Invasion":PRINT$63,"DU BIST DER PILOT EINES RAUM-"
140 PRINT$97,"SCHIFFES UND HAST DEN AUFTRAG ":PRINT$129,"EINE IN BILD UNTEN LIE
GENDE "
150 PRINT$161,"RAUMSTATION VOR DER INVASION ":PRINT$193,"DER KLINGONEN RETT
EN ! DU "
160 PRINT$225,"MUSST VERSUCHEN FADENKREUZ":PRINT$257,"MIT KLINGONENSCHIFF
ZUR "
170 PRINT$289,"DECKUNG ZU BRINGEN UND MIT DEN":PRINT$321,"KNOPF DES JOYSTICKS
EN SCHUSS"
180 PRINT$353,"AUSZULESEN. EINE PLOETZLICHE ":PRINT$385,"RICHTUNGSÄNDERUNG IS
T NICHT "
190 PRINT$417,"MOGLICH. HIGHSCORETABELLE VON":PRINT$449,"CASSETTE LADEN (J/N)
"
200 PRINT$470:"INPUT A$:PRINT$479,CHR$(123):IF A$="N" THEN 250 ELSE IF A$<>"J"
THEN 200
210 'HIGHSCORETABELLE VON
220 'CASSETTE LADEN

```



```

230 POKE &HFFD6,0:OPEN "I",#-1,"HI.SC."
240 FOR A=1 TO 10:INPUT #,-1,HI(A),HI(A):NEXT A:CLOSE #-1:POKE &HFFD7,0
250 PRINT&427,STRING$(20,32):PRINT&449,STRING$(30,32):PRINT&449,"SPIELSTART "
260 INPUT A:PRINT&479,CHR$(128)
270 GET SCHIFFE
280 PMODE 3.1:PCLS
290 DRAW"BM20,160,C2M+4,+2M+2,-1R3M+2,-1NM+4,-2M+1,+1R2D2L2M-1,+1NM+4,+2M-2,+1L3
M-2,-1NM-4,+2M-1,-1L2U2R2M+1,-1"
300 PRINT(27.166),2,2
310 GET(20,160)-(36,168),94,G
320 GX(4)=16:GY(4)=9
330 DRAW"BM20,140,RFRR5FRNEFGNF_GLSHLNGH"
340 PRINT(25.142),2,2
350 GET(20,140)-(34,148),53,G
360 GX(3)=14:GY(3)=5
370 DRAW"BM20,120,RFRR3FRNEFGNF_GLSHLNGH"
PRINT(25.122),2,2
390 GET(20,120)-(32,128),52,G
400 GX(2)=12:GY(2)=5
410 DRAW"BM21,101,RUR5D2L5UR6"
420 GET(20,100)-(30,108),91,G
430 GX(1)=10:GY(1)=3
440 GET BLAUER HINTERGRUND
450 GET(0,0)-(7,12),88,G
460 GET(0,0)-(16,8),81,G
470 FOR A=0 TO 10:RND(1)
480 PSET(RND(15),RND(7),2)
490 NEXT A:GET(0,0)-(16,8),82,G
500 PCLS 3
510 COLOR 1:LINE(0,0)-(255,0),PSET
520 DRAW STPDT
530 DRAW"BM0,190,C4R8U4R8NU4R8D4R8E8R1QF8R4U4R4L4R12DR2D6ZDR2DR2DR2DR6NU9R6U9R20
D7REU4R4D6R8L6L2U2R:0V2L2D6R8U9R18D7R6L2R8NU4R8D6R6E8R8F8R6NU9R4U2R4U2R4U4R8D8R8
"
540 PRINT(0,191),4,4
550 PCOPY AUF SEITEN 5 BIS 9
560 SCREEN 1,0
FOR A=1 TO 4
580 PCOPY A TO A+4
590 NEXT A
DRAW KREUZ
610 XK=145:YK=120
620 KR#="CINL6NU8R6N06"
630 DRAW"BM145,(20,XKR#)"
640 PUT SCHIFFE
XK(1)=2:XK(2)=122:XK(3)=202:XK(4)=52:XK(5)=152
SY=191
670 B=RND(140)+9
680 FOR A=1 TO 3
690 XS(A)=RND(32)+XK(A):YS(A)=B
700 ZS(A)=1
710 PMODE 3.5:GOSUB 4010
720 PMODE 3.1:GOSUB 4010
NEXT A:SQ=3:SP=3
740 HAUPTSCHLEIFE
750 Z1=Z1+1
760 GOSUB 2020
770 GOSUB
780 IF Z1 < 150 THEN GOSUB
790 IF Z1 > 1 IF TRC25 THEN 750 ELSE 820
800 IF SP=0 THEN 670 ELSE 760
810 ENDE DES SPIELES
820 3.5:GET(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),80,G
830 COLOR3:LINE(72,96)-(192,115),PSET,BF
DRAW"C2,BM76,100,NR9D1:R9UGL3:BM+5,+5,U11R9D11U5L9:BM+12,+5,U11M+6,+7M+6,-7D
11,BR4,NR9U3NR7U6R9"
DRAW"BM+5,+2,E2R3FD9GL5HU9,BM+11,-1,M+6,+11M+6,-11,BR4,NR9D6NR7D5R9,BR4,U11R
6F)4GL6R2M+3,+3"
860 PMODE 3.1:PUT(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),80,PSET
870 &HFFD6,0:FOR A=240 TO 30 STEP -30
880 SOUND A,3:PMODE 3.5:SCREEN 1,0
890 SOUND A-15,3:PMODE 3.1:SCREEN 1,0
900 NEXT A:DLS
910 PRINT&12,"Invasion":PRINT&64,"DU HAST":PU,"PUNKTE ERREICHT !":PRINT
920 IF PUK=HI(1) THEN 1060 ELSE ZV=1
930 EINTRAGEN IN DIE HIGHSCORE=
940 TABELLE
950 IF PU>HI(ZV) THEN ZV=ZV+1:IF ZV<11 THEN
960 ZV=ZV-1:FOR A=1 TO ZV-1:HI(A)=HI(A+1):HI(ZV)=HI(A+1):NEXT A
970 HI(ZV)=PU:LINEINPUT"DEIN NAME ?":HI(ZV)

```



```

990 GOSUB 1520
990 'BLINKEN DES NEUZUGANGES
1000 BL=1133+(10-ZV)*32:B=64
1010 B=ABS(B)+2*B*(B>0):FOR A=3L TO BL+2
1020 POKE A,PEEK(A)+B:NEXT A
1030 FOR A=1 TO 100:R$=INKEY$:IF R$="J" ■ R$="N" ■ R$="H" THEN 1070
1040 NEXT A:GOTO 1010
1050 'NEUER START
1060 PRINT$401,"WEITER (J/N/H)":INPUT R$:IF R$<>"J" ■ R$<>"N" AND R$<>"H" THEN
N 1060
1070 IF R$="J" THEN POKE $HFFD7,0:FOR A=0 TO 5 SZ(A)=0:AKA)=0:NEXT A:Z1=0:PU=0
TR=0:GOTO 280
1080 IF R$="H" THEN GOSUB 1520:GOTO 1060
1090 'HIGHSCORETABELLE AUF
1100 'KASSETTE ADOPZIEREN
1110 CLS:PRINT$5,"highscore abspeichern"
1120 PRINT:PRINT" BITTE BAND AUF DIE GEWÜNSCHTE"PRINT" POSITION SPULEN, AUF AU
FNABME"
1130 PRINT" STELLEN UND SOFORT <ENTER>"PRINT" DRÜCKEN !"PRINT
1140 MOTORON:INPUT" FERTIG "):A=MOTOROFF
1150 OPEN"O",#-1,"HI.SC,"
1160 FOR A=1 TO 10:PRINT" #-1,HI(A),HI(A):NEXT ■
1170 CLOSE #-1:CLS:END
1500 '--- AUSGABE DER HIGH= --
1510 '--- SCORETABELLE --
1520 CLS:PRINT$7,"Invasion highscore":PRINT
1530 PRINT" NR. NAME PUNKTE":PRINT$97,STRING$(30,43)
1540 FOR A=10 TO 1 STEP -1:IF HI(A)>0 THEN PRINTUSING"###. %
#####)11-A:HI(A):HI(A)
1550 NEXT A:PRINT$401,"WEITER (J/N/H) ""
1560 RETURN
2000 '--- BEWEGUNG DER 3,4,8ZW,---
2010 '--- 5 SCHIFFE ---
2020 FOR A=1 TO 60
2030 IF Y$(A)=91 THEN NEXT A:RETURN
2040 SZ(A)=SZ(A)+1
2050 IF SZ(A)=20 OR SZ(A)=30 OR SZ(A)=50 THEN Z$(A)=Z$(A)+1
2060 GOSUB 3020
2070 X$(A)=X$(A)+(2*INT(Z$(A)/2)+2)*SGN(RND(51)-26):Y$(A)=Y$(A)+(2*INT(Z$(A)/2)+
2)*SGN(RND(51)-26)
2080 PMODE 3,1:FOR B=1 TO 50
2090 PSET(X$(B),Y$(B),1)
2100 NEXT B:PMODE 3,5
2110 IF X$(A)<X$(A) THEN X$(A)=X$(A)
2120 IF X$(A)>X$(A)+32 THEN X$(A)=X$(A)+32
2130 IF Y$(A)<2 THEN Y$(A)=4
2140 IF Y$(A)>136 THEN Y$(A)=154
2150 PMODE 3,1:ON Z$(A) GOSUB 4010,4030,4050,4070
2160 PMODE 3,5:ON Z$(A) GOSUB 4010,4030,4050,4070
2170 GOSUB ■
2180 PMODE 3,1:NEXT A
2190 IF Z1/50<>INT(Z1/50) OR SQ=5 THEN RETURN
■ PUT 4, ■ 5, SCHIFF
2210 SQ=SQ+1:Z$(SQ)=1
2220 X$(SQ)=RND(32)+X$(SQ):Y$(SQ)=RND(140)+9
2230 PMODE 3,5:GOSUB 2250
2240 PMODE 3,1
2250 PUT(X$(SQ),Y$(SQ))-(X$(SQ)+10,Y$(SQ)+3),S1,PSET
2260 RETURN
3000 '--- PUT HINTERGRUND FUER ---
3010 '--- DIE SCHIFFE ---
3020 PMODE 3,5:GOSUB 3040
3030 PMODE 3,1
3040 PUT(X$(A),Y$(A))-(X$(A)+16,Y$(A)+8),S1,PSET
3050 RETURN
4000 '--- PUT SCHIFF ---
4010 PUT(X$(A),Y$(A))-(X$(A)+10,Y$(A)+3),S1,PSET
■ RETURN
4030 PUT(X$(A),Y$(A))-(X$(A)+12,Y$(A)+5),S2,PSET
4040 RETURN
4050 PUT(X$(A),Y$(A))-(X$(A)+14,Y$(A)+5),S3,PSET
4060 RETURN
4070 PUT(X$(A),Y$(A))-(X$(A)+16,Y$(A)+8),S4,PSET
4080 RETURN
5000 '--- BEWEGUNG DES KREUZES ---
5010 'KNOPFABFRAGE
5020 IF PEEK(65280)=126 OR PEEK(65280)=234 THEN SX=KK SY=YK:SOUND 255,1 ELSE SY=
191
5030 'JOYSTICKABFRAGE
5040 J0=JOYSTK(0):J1=JOYSTK(1)

```



```

5050 'BEWEGUNG DES KREUZES
5060 PMODE 3,5:GET(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,G
5070 PMODE 3,1:PUT(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,PSET
5080 XB=XB+3*(J0<10 AND XB>-6)-3*(J0>53) XB<5)
5090 YB=YB+3*(J1<10 AND YD>-6)-3*(J1>53) YD<5)
5100 XK=XK+XB:YK=YK+YB
5110 IF XK<7 THEN XK=7:XB=0 ELSE IF XK>249 THEN XK=249:XB=0
5120 IF YK<7 THEN YK=7:YB=0 ELSE IF YK>162 THEN YK=162:YB=0
5130 DRAW"BM"+BTR$(XK)+", "+STR$(YK)+KR$
5140 'SCHUSS
5150 PMODE 3,5:IF EY=191 OR PPOINT(SX,SY)>2 THEN PMODE 3,1:RETURN
5160 PMODE 3,1:FOR B=1 TO 80
5170 IF XS(B)>SX OR XS(B)+GX(ZS(B))>SX THEN NEXT B:RETURN
5180 PU=PL+100*ABS(ZS(B)-5)
5190 SZ(B)=0:PUT(XS(B),YS(B))-(XS(B)+16,YS(B)+8),B2,PSET:SOUND 80,3
5200 C=A:F=B:GOSUB 3020:A=C
5210 IF Z1=1 THEN YS(B)=191:SP=SP-1:ZS(B)=0:GOTO 5260
5220 XS(B)=RND(32)+XK(B):YS(B)=RND(140)+9
5230 C=A:F=B:GOSUB 4010
5240 PMODE 3,5:GOSUB 4010
5250 PMODE 3,1:A=C:ZS(B)=1
5260 B=80:NEXT B
5270 RETURN
6000 '-- BEWEGUNG DER BOMBEN --
6010 FOR A=1 TO 80
6020 IF YAK(A)=0 AND ZS(A)>1 THEN XAK(A)=XS(A)+GX(ZS(A))/2:YAK(A)=YS(A)+GY(ZS(A))+1
PMODE 3,5:FAK(A)=PPOINT(XAK(A),YAK(A)):PMODE 3,1 ELSE IF YAK(A)=0 THEN NEXT A:RETLR
N
6030 PSET(XAK(A),YAK(A),FAK(A))
6040 YAK(A)=YAK(A)+6
6050 IF YAK(A)>191 THEN YAK(A)=0:NEXT A:RETURN
6060 PMODE 3,5:FAK(A)=PPOINT(XAK(A),YAK(A)):PMODE 3,1
6070 IF FAK(A)=4 THEN 6130
6080 IF FAK(A)=2 THEN FAK(A)=3:NEXT A:RETURN
6090 PSET(XAK(A),YAK(A),1)
6100 NEXT A:RETURN
6110 'EINSCHLAG BOMBE IN DIE
6120 'STADT
6130 IF YAK(A)>185 THEN YAK(A)=185
6140 PMODE 3,5:GOSUB 6180
6150 PMODE 3,1:GOSUB 6180
6160 SCREEN 1:YAK(A)=0:TR=TR+1:SOUND 150,2:SCREEN 1,0
6170 RETURN
6180 PUT(XAK(A)-3,YAK(A)-5)-(XAK(A)+4,YAK(A)+6),B0,PSET
6190 RETURN

```



TI ärgere Dich nicht für den TI-99/4A

Nach dem Programmstart wird zunächst eine Kurzfassung der Spielanleitung auf dem Bildschirm angezeigt. Anschließend können der/die Spieler entscheiden, ob ein **neues** Spiel begonnen oder ein **altes Spiel** **neu** Ende gespielt werden soll. Im letzteren Fall müssen die vorher auf Band gespeicherten Daten vom Kassetten-Recorder übertragen werden.

Außer dem bekannten Spielfeld mit blauen, roten, violetten und grünen Figuren, werden weitere für die Spielsteuerung wichtige Informationen dargestellt:

1. Auf der linken Seite die Zeilen-Nummern (Y) von 0-10
2. Unter dem Spielfeld die Spalten-Nummern (X) von 0-10
3. Den Spaltennummern 0-4 sind Farbsymbole und der Buchstabe "W" zugeordnet

Beim Spielstart blinken bei gleichzeitigem Piepen die Ziffern 0-3. Der Spieler wird damit aufgefordert, die der Farbe seiner Wahl entsprechende Taste zu drücken (z.B. 1 für Rot). Über der zugehörigen Warteposition erscheint eine Zahl zwischen 1-6.

Folgende Spielsituationen können jetzt vorliegen:

- a) Der Spieler hat keine "6" gewürfelt und keine Figur im Spiel. Das Programm springt wieder auf Farbenwahl zurück.
- b) Es wurde eine "6" gewürfelt und keine Figur im Spiel. Unter dem Spielfeld werden die Zeilennummer "Y" und die Spaltennummer "X" des Standortes der Figur abgefragt, die man setzen will. Nach jeder Eingabe "Enter" drücken. Die gewählte Figur wird in einen doppelt großen, gelben Sprite umgewandelt. Anschließend müssen die "Zielkoordinaten" des Feldes eingegeben werden, das der gewürfelten Zahl entspricht (die Spielregeln dieses Spieles werden als bekannt vorausgesetzt). Bei einer "6" darf der Spieler nochmals würfeln.

Falsche Eingaben, z. B. Startpositionen von fremden Farben oder unbesetzten Feldern, werden kurzfristig mit "Falsche Koordinaten" angezeigt. Entsprechendes wird bei den Zielkoordinaten angezeigt, wenn die Position außerhalb des Spielfeldes liegt, oder die Zielfelder fremder Farben in der Spielmitte ausgewählt werden.

Geschlagene Figuren wandern zu ihren Wartepositionen zurück. Hat ein Spieler alle Figuren auf den Zielfeldern untergebracht, wird der Bildschirm gelöscht und die Siegerfarbe angezeigt, z. B. "Violett hat gewonnen". Mit (S) kann man ein neues Spiel starten.

Besonderheiten:

Falsche Spielzüge können wie folgt mit "Shift" (=) korrigiert werden:

1. Falsches Setzen, ohne eine Figur zu schlagen: Sofort nach dem Würfeln, aber vor der Wahl einer neuen Farbe,

die o. a. Tasten drücken. Das Programm fragt direkt nach der Ausgangsposition. Es werden die falschen Koordinaten eingegeben und anschließend die Daten des richtigen Feldes.

2. Es wurde durch falsches Setzen eine Figur geschlagen: Nach der oben beschriebenen Korrektur wählt man die entsprechende Farbe und rückt die Taste "Shift" (=) vor dem Würfeln. Die geschlagene Figur kann wieder eingesetzt werden. Der interne zugehörige Zähler wird wieder um 1 erhöht.

3. Je nach Auslegung der Spielregeln darf man, wenn ein Teil der Figuren einer Farbe die Spielfelder erreicht hat und der Rest der gleichen Farbe auf den Wartepositionen steht, nicht mehr setzen. Das Programm berücksichtigt diese Regel, indem nach dem Würfeln eine Zahl unter "6" eine neue Farbe gewählt werden muß. Mit "Shift" (=) kann diese Regelung umgehen, um Figuren im Ziel bei entsprechend kleiner Augenzahl zusammenrücken zu können. Die Tasten nach dem Würfeln, aber vor **neuen** Farbenwahl drücken.

4. Speichern des Spielstandes: Bei vorzeitigem Spielabbruch kann man den Spielstand vor einer Farbenwahl mit (S) auf Band speichern. Nach Drücken der Taste wird der Bildschirm abgetastet. Anschließend erfolgen die Befehle für die Steuerung des Recorders. Man sollte die Daten direkt im Anschluß an das Programm speichern. Damit entfällt sich der "Rewind-Befehl" beim Speichern bzw. bei der Entscheidung für die Fortführung eines alten Spieles nach Laden des Programmes.

5. Es ist nur eine Figur einer Farbe auf dem Spielfeld und steht kurz vor dem Ziel. Wenn die gewürfelte Zahl größer ist als die Reststrecke, kann nicht gesetzt werden. Bei der ersten Koordinaten-Abfrage, wird dann bei "Y" ein Wert kleiner "0" eingegeben. Das Spiel fährt mit Farbenwahl fort, wenn die Zahl kleiner "6" war.

Variablen-Liste

BL1, RO1, LT1, GR1 = Anzahl der zur Verfügung stehenden Figuren

BL, RO, LT, GR = Anzahl der freien Zielfelder

BLAU, ROT, LILA, GRUEN = Anzahl der sich im Spiel befindlichen Figuren

B, R, L, G = Symbole der Farben bei der

Bestimmung der freien Zielfelder

Die Variablen werden in den Programmzeilen 495 - 2005 berechnet. Das Programm entscheidet hier, ob eine "6" geworfen wurde und erhöht dann beim Einsetzen einer Figur den entsprechenden Zähler, z. B. BLAU = BLAU + 1. Mit BL, RO, LT, GR kann die Anzahl der zur Verfügung stehenden Figuren neu festgelegt werden. Um die Anzahl der besetzten Zielfelder werden BL1, RO1, LT1 oder GR1 reduziert. Wenn BLAU, ROT, LILA oder GRUEN = 0, kann nicht gesetzt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Z1 - Z5 = Nicht erlaubte Zielfelder und Farben.

Mit diesen Variablen werden bei den Ausgangskoordinaten alle fremden Farben und bei dem Zielkoordinaten alle fremden Zielfelder gesperrt. Das heißt, wurde "ROT" gewählt, kann nicht mit "Blau", "Violett" oder "Grün" gespielt oder deren Endposition ausgewählt werden.

Q = Würfelwurf 1-6

F1 = Figur auf dem Spielfeld "A"

Verhindert bei mehrmaligem Würfeln von "6" hintereinander eine Erhöhung des Zählers (z.B. ROT), wenn eine eigene Figur auf dem Feld "A" steht.

PY, PX = Koordinaten für die Markierung der gewählten Farbe.

X1, Y1 = Über die Tastatur eingegebenen Spalten- und Zeilennummern für die Ausgangsposition einer Figur.

X2, Y2 wie bei X1, Y1, nur für Zielkoordinaten.

X3, X4, Y3, Y4, Positionsmeldungen des Sprites bei der Wanderung von der Ausgangsposition zum Ziel.

F = Symbol für das Startfeld.

Nach dem Abzug einer Figur wird das bisher verdeckte Feld wieder sichtbar, z. B. F = 65 für das Feld "A".

T = Symbol des mit X1, Y1 ausgewählten Zeichens.

T1 = Symbol des mit X2, Y2 ausgewählten Zeichens.

T1 entscheidet, ob das Programm z. B. auf Sieg abgefragt oder eine Fehlermeldung (z. B. bei falscher Farbe) anzeigt.

DS (Z) = Bildschirmzeile bei der Bildschirmabfrage für die Speicherung eines aktuellen Spielstandes bei vorzeitigem Spielabbruch.

SCHALTER = Entscheidung, ob Spielfeld neu aufgebaut oder altes Spiel übernommen wird.


```

=BLAU+1 : GOTO 3000
995 Y=3 : RO=0
996 CALL GCHAR(Y,17,R): IF R=109 THEN RO=RO+1
997 Y=Y+2 : IF Y<11 THEN 996
998 IF RO<RO1 THEN ROT=ROT-1 ELSE 1000
999 IF RO<RO1 THEN ROT=RO1-1
1000 Z1=104 : Z2=105 : Z3=101 : Z4=117 : Z5=125 : PY=6 : PX=198 : GOSUB █
█ : IF Q<6 : ROT=0 THEN 290 : IF Q<6 : ROT>2 THEN █
1003 IF Q=6 AND ROT<RO THEN 1005 ELSE 3000
1005 CALL GCHAR(1,19,FI): IF FI=104 OR FI=105 OR FI=126 OR FI=107 THEN 3000 EL
█ ROT=ROT+1 : GOTO █
1495 X=19 : LI=0
1496 CALL GCHAR(11,X,L): IF L=117 THEN LI=L+1
1497 X=X+2 : IF X<27 THEN 1496
1498 IF LI<11 THEN LILA=LILA-1 ELSE 1500
1499 IF LI<11 THEN LI=LILA-1
1500 Z1=112 : Z2=117 : Z3=101 : Z4=109 : Z5=125 : PY=150 : PX=198 : GOSUB █
1503 IF Q=6 : LILA<LI THEN 1505 ELSE 3000
1505 CALL GCHAR(13,27,FI): IF FI=112 OR FI=113 : FI=114 : FI=115 THEN 3000 EL
█ LILA=LILA+1 : GOTO 3000
1995 Y=13 : █
1996 CALL GCHAR(Y,17,G): IF G=125 THEN GR=GR+1
1997 Y=Y+2 : IF Y<21 THEN 1995
1998 IF GR<GR1 THEN GRUE=GRUE-1 ELSE 2000
1999 IF GR<GR1 THEN GR1=GR1-1
2000 Z1=120 : Z2=125 : Z3=101 : Z4=109 : Z5=117 : PY=150 : PX=54 : GOSUB █
2500 : IF Q<6 AND GRUE=0 THEN 290 : IF Q<6 AND GRUE>0 THEN █
2003 IF Q=6 AND GRUE<GR THEN 2005 ELSE 3000
2005 CALL GCHAR(21,13,FI): IF FI=120 OR FI=121 : FI=122 OR FI=123 THEN 3000 EL
SE GRUE=GRUE+1 : GOTO 3000
2500 CALL SPRITE(2,36,16,PY,PX): CALL KEY(0,KEY,ST): IF ST=0 THEN DISPLAY AT(
23,13)SIZE(1)BEEP : CALL SOUND(000,20000,30)
2501 DISPLAY AT(23,13)SIZE(1):"4"
█ IF KEY=43 THEN 2600
2510 IF KEY>52 THEN 2500 : CALL WUR(Q): RETURN
2600 IF K=48 THEN BLAU=BLAU+1 : GOTO 3000
2610 IF K=49 THEN RO=RO+1 : █ 3000
2620 IF K=50 THEN LILA=LILA+1 : GOTO 3000
2630 IF K=51 THEN GRUE=GRUE+1
3000 ON █OR 8020 : ON WARNING NEXT
█ CALL SPRITE(1,36,11,193,1): DISPLAY AT(24,1):"KOORDINATEN:" : DISPLAY AT
(24,18):"Y:" : ACCEPT AT(24,20)VALIDATE(DIGIT,"-")BEEP:Y1
3007 IF Y1<0 THEN 3001 : DISPLAY AT(24,23):"X:"
█ ON ERROR 8020 : ON WARNING NEXT
3010 ACCEPT AT(24,25)VALIDATE(DIGIT)BEEP:X1 : CALL GCHAR(Y1+1,X2-1,X1X2+7,T):
IF T<21 : T>22 THEN 8000
3011 CALL PATTERN(1,T): CALL LOCATE(1,Y1*16+1,X1*16+45): F=33 : GOSUB 4400
3019 ON ERROR 8030 : ON WARNING NEXT
3020 CALL MCHAR(Y1+1,X2-1,X1X2+7,F): DISPLAY AT(24,1):"ZIELKOORDINATEN:" : DI
SPLAY AT(24,19):"Y:" : ACCEPT AT(24,21)VALIDATE(DIGIT)BEEP:Y2
3030 DISPLAY AT(24,24):"X:" : ACCEPT AT(24,26)VALIDATE(DIGIT)BEEP:X2
█ CALL GCHAR(Y2+1,X2-1,X2X2+7,T1): IF T1=23 XOR T1=24 XOR T1=25 THEN █ :
IF T1<96 THEN 3050 ELSE GOSUB 4500
GOTO 3070
IF T1=63 THEN GOSUB █ ELSE 3051 : GOTO 3070
3051 IF T1=33 THEN GOSUB 4500 ELSE 8010
3070 CALL MCHAR(Y2+1,X2-1,X2X2+7,T): IF T1=33 OR T1=63 : T1=22 THEN █ ELSE
4000
3080 CALL LOCATE(1,193,126): IF T1=22 : █ 9000
3081 IF Q<6 THEN Z█
█ DISPLAY AT(24,1):" W" : GOTO 320
4000 Y1=Y2 : X1=X2 : CALL PATTERN(1,T1)AUSGANGSPOSITION FUER RUECKFUEHRUNG D
ER FIGJR
4005 ON T1-95 GOTO 4010,4020,4030,4040,1,4170,1,1,4050,4060,4070,4080,1,4170,1,1
,4050,4100,4110,4120,1,4170,1,1,4130,4140,4150,4160,1,4170
4010 Y2=0 : X2=0 : BLAU=BLAU-1 : GOSUB █ : GOTO 4165 (BLAU FIGUREN)
4020 Y2=0 : X2=1 : BLAU=BLAU-1 : █ : GOTO 4165
4030 Y2=1 : X2=0 : BLAU=BLAU-1 : GOSUB █ : GOTO 4165
4040 Y2=1 : X2=1 : BLAU=BLAU-1 : GOSUB █ : GOTO 4165
4050 Y2=0 : X2=9 : ROT=ROT-1 : █ : GOTO 4165 (ROTE FIGUREN)
4060 Y2=0 : X2=10 : ROT=ROT-1 : GOSUB 4500 : GOTO 4165
4070 Y2=1 : X2=9 : ROT=ROT-1 : █ : 4165
4080 Y2=1 : X2=10 : ROT=ROT-1 : GOSUB █ : GOTO 4165
4090 Y2=9 : X2=9 : LILA=LILA-1 : GOSUB 4500 : GOTO 4165 (LILA FIGUREN)
4100 Y2=9 : X2=10 : LILA=LILA-1 : GOSUB █ : GOTO 4165
4110 Y2=10 : X2=9 : LILA=LILA-1 : GOSUB █ : GOTO 4165
4120 Y2=10 : X2=10 : LILA=LILA-1 : GOSUB 4500 : GOTO 4165
4130 Y2=9 : X2=0 : GRUE=GRUE-1 : █ : GOTO 4165 (GRUENE FIGUREN)
4140 Y2=9 : X2=1 : GRUE=GRUE-1 : █ 4500 : GOTO 4165
4150 Y2=10 : X2=0 : GRUE=GRUE-1 : GOSUB █ : 4165
4160 Y2=10 : X2=1 : GRUE=GRUE-1 : █
4165 CALL MCHAR(Y2+1,X2-1,X2X2+7,T1): CALL █ 1000,560,0,345,8): CALL SOUN

```


TI 99/4A

```

D(450,8000,0)
4170 GOTO 3080
4400 REM ZEICHEN DES ALTEN FELDES
4410 IF Y1=4 AND X1=0 THEN F=63
4411 IF Y1=0 AND X1=6 THEN F=65
4412 IF Y1=6 AND X1=12 THEN F=65
4413 IF Y1=10 AND X1=4 THEN F=65
4414 IF Y1=5 AND X1<5 THEN F=101
4415 IF Y1=5 AND X1=0 THEN F=33
4416 IF Y1=5 AND X1>5 THEN F=117
4417 IF Y1=5 AND X1=10 THEN F=33
4418 IF X1=5 AND Y1<5 THEN F=109
4419 IF X1=5 AND Y1>5 THEN F=125
4420 IF X1=5 AND Y1=10 THEN F=33
4421 IF Y1=0 AND X1<2 THEN F=101
4422 IF Y1=1 AND X1<2 THEN F=101
4423 IF Y1=0 AND X1>8 THEN F=109
4424 IF Y1=1 AND X1>8 THEN F=109
4425 IF Y1=9 AND X1<2 THEN F=125
4426 IF Y1=10 AND X1<2 THEN F=125
4427 IF Y1=9 AND X1>8 THEN F=117
4428 IF Y1=10 AND X1>8 THEN F=117
4430 IF X1=5 AND Y1=0 THEN F=33
4431 RETURN
4500 X3=X2*16+45 : Y3=Y2*16+1 : X4=X1*16+45 : Y4=Y1*16+1
4510 IF X4<X3 THEN X4=X4+8
4520 IF Y4<Y3 THEN Y4=Y4+8
4530 IF X4>X3 THEN X4=X4-8
4540 IF Y4>Y3 THEN Y4=Y4-8
4550 CALL LOCATE(X1,Y4,X4) : IF Y4=Y3 AND X4=X3 THEN RETURN ELSE 4510
7999 REM FEHLERMELDUNG
8000 CALL SOUND(600,4000,0,8000,0,500,0) : DISPLAY AT(24,1)BEEP;"FALSCH KOOORDINATEN!"
FOR I=1 TO 200 : NEXT I : GOTO 3000
8010 CALL SOUND(600,8000,0,1200,0) : DISPLAY AT(24,1)"FALSCH KOOORDINATEN!"
FOR I=0 TO 200 : NEXT I : GOTO 3000
8020 DISPLAY AT(24,1)"Y UNTER ODER ZU GROSS!" : CALL SOUND(500,8000,0,1200,0)
FOR I=1 TO 200 : NEXT I : GOTO 3000
8030 DISPLAY AT(24,1)"Y UNTER ODER X ZU GROSS!" : CALL SOUND(500,8000,0,1200,0)
FOR I=1 TO 200 : NEXT I : GOTO 3019
REM SIEG
9005 ZF=0
9010 IF T1=101 THEN M,X=9 ELSE : GOTO 9050
IF T1=109 THEN Y=3 : IF T1=109 THEN M,Y=3 : GOTO 9070
9030 IF T1=117 THEN M,X=19 : GOTO 9030
9040 IF T1=125 THEN M,Y=13 : GOTO 9050
9050 CALL GCHAR(11,X,Z6) : IF Z6=T1 THEN ZF=ZF+1
9060 X=X+2 : IF X=M+8 THEN 9030 ELSE 9050
9070 CALL GCHAR(Y,17,Z7) : IF Z7=T1 THEN ZF=ZF+1
Y=Y+2 : IF Y=M+8 THEN 9070
9090 IF ZF=0 THEN 9030 ELSE 3001
9095 CALL DELSPRITE(2)
9100 IF T1=101 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL;"BLAU HAT GEWONNEN" ELSE 9110 : G
GOTO 9200
9110 IF T1=109 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL;"ROT HAT GEWONNEN" ELSE 9120 : G
GOTO 9200
9120 IF T1=117 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL;"LILA HAT GEWONNEN" ELSE 9130 : G
GOTO 9200
9130 IF T1=125 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL;"GRUEN HAT GEWONNEN"
9200 CALL SCREEK(12) : FOR I=200 TO 1000 STEP 50 : CALL SOUND(200,1,0,3000-1,0)
: NEXT I
9201 DISPLAY AT(23,4)"MEIN SPIEL? JA<9> NEIN<0>"
9210 CALL KEY(0,K,S) : IF S=0 THEN 9210
9220 IF K=40 THEN : IF K=57 THEN 9230 ELSE 9210
9230 RESTORE : GOTO 9200
9500 REM SPEICHERN DES SPIELSTANDES
9520 FOR Z=1 TO 21 : FOR SPALTE=3 TO 30 : CALL GCHAR(Z,SPALTE,C) : D*(Z)=D*(Z)
: GCHAR(C) : NEXT SPALTE : NEXT Z
OPEN #1;"CS1",INTERNAL,OUTPUT,FIXED 192
9590 FOR I=1 TO 20 STEP 5 : PRINT #1:D*(1),D*(1+1),D*(1+2),D*(1+3),D*(1+4) : NE
XT I
PRINT #1:D*(21),BLAU,ROT,LILA,GRUE,BL1,RO1,L11,GR1
9630 CLOSE #1
9635 CALL CLEAR : GOTO 9201
9640 OPEN #1;"CS1",INTERNAL,INPUT,FIXED 192
9650 FOR I=1 TO 20 STEP 5 : INPUT #1:D*(1),D*(1+1),D*(1+2),D*(1+3),D*(1+4) : NE
XT I
9680 INPUT #1:D*(21),BLAU,ROT,LILA,GRUE,BL1,RO1,L11,GR1
9682 CLOSE #1
9683 RESTORE : SCHALTER=1 : GOTO 100
9690 FOR I=1 TO 21 : DISPLAY AT(I,1):D*(I) : NEXT I
9720 GOTO 270
SUB WUR(Q) : CALL SOUND(1000,400,0,500,6) : RANDOMIZE : Q=INT(6*RND)+1 :
DISPLAY AT(11,14)SIZE(Z):Q : SUBEND
10090 END

```

MÄRZ 1984


```
B$(6)="BBD
CBBB"
400 B$(7)="-BBD CA CD
BBBB" :: B$(8)="-BBBB
CBBD BBD CBBBBB" ::
B$(9)="-BBB BBBBBD CBBB
CCCCBBB"
410 B$(10)="-BBBBBBB BBBB
A BBBBBB"
420 RETURN
430 DEF YP=((Y-1)/8)+1 :: DE
F XP=((X-1)/8)+1
440 RANDOMIZE :: Q=1 :: LAB(
1)-60 :: LAB(2)-40 :: LAB(3)
-10
450 V(1)=10 :: H(1)=7 :: O(1
)=22 :: F(1)=5 :: F(2)=6 ::
F(3)=8 :: F(4)=15 :: PA(1)=7
:: PA(2)=14 :: PA(3)=9
460 V(6)=12 :: H(6)= :: C(6
)=22
470 V(7)=14 :: H(7)=8 :: O(7
)=21
480 V(5)=18 :: H(5)=8 :: C(5
)=20
490 V(4)=20 :: H(4)=9 :: O(4
)=15
500 V(3)=22 :: H(3)=10 :: O(
3)=7
510 V(2)=16 :: H(2)=9 :: C(2
)=20
520 V(8)=8 :: H(8)=5 :: O(8)
=25
530 NEW
540 CALL CHAR(64,"FFFFFFFF
FFFFFFFFF8FEFFFFF8FCF81F3F1F
FF3F7F1F3F")
550 CALL CHAR(67,"0001050F0
37FFF",68,"0000E8F6GCEFF
FF3F1F1707030101FFFBFAFF00
8000FFFFFFF7FFFG5")
560 CALL CHAR(72,"DRT301818
1800000007EFEB0CAEFF181818
181818180000FFFF")
570 CALL CHAR(76,"000000000
02FFFF00386CFE60385492000000
0003337FF000000078900FFFF")
580 CALL CHAR(128,"3C66FFBDB
DFF663C")
590 CALL CHAR(129,"0000000024
903270F",130,"00104000940E8
F0",131,"F0E4C0924010000",1
32,"0F1703290020")
600 C$="C0CG606734FFFC78" ::
D$="000707FEFC783060" :: CA
LL CHAR(132,D$)
610 CALL CHAR(134,"1ED41UFF1
0041E000000000FFFF")
620 FOR I=96 TO 120 STEP 8 :
CALL CHAR(I,"FFFFFFFFFFFF
FF"):: NEXT I
630 CALL COLOR(5,13,1,6,11,1
,13,11,1,8,16,1)
640 CALL COLOR(1,8,1,2,13,1,
```

```

3,7,1,4,7,1,9,5,1,10,11,1,11
7,1,12,14,1)
650 CALL CHAR(92,"00001",93,
"00000000000000000000",94,"00000000000000000000")
660 L=16 :: GOSUB 370
670 IF BEGINN=1 THEN 780
680 PRINT "....."
      E S B3 S S S S
E S B "S" hhh hhhh h hhh
hhh hh hhhh P P PF P P P
pp p p"
690 PRINT "x x x x x x x x
x x xxx xxx" :: PRINT :: PRI
NT :: PRINT
700 FOR I=1 TO 10 :: PRINT
B$(I):: B$(I)=" " :: NEXT I
710 IF BEGINN=1 THEN 790
720 CALL CHAR(115,"0000000784
4784040")
730 DISPLAY AT(12,9)SIZE(12)
:"von m.qelgen"
740 FOR I=1 TO 30
750 XS=INT(RND*26)+3 :: XS=L
NT(RND*22)+1
760 CALL GOCHAR(Y8,XS,Z):: IF
Z<32 THEN 750
770 CALL HCHAR(Y8,XS,INT(RND
*3)+92):: NEXT I
780 GOSUB 2750 :: GOTO 660
790 CALL SPRITE(#5,128,2,17,
121)
000 CALL SOUND(200,2200,6,20
00,6,1000,6)
810 FOR I=1 TO 30 :: CALL GO
LOR(#5,16):: CALL COLOR(#5,7
):: NEXT I
820 CALL COLOR(#5,P(Q)):: Y=
121
830 X=17 :: FOR I=1 TO LAB(1
):: K=INT(RND*3)-1
840 L=L+K
850 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE I
F L>22 THEN L=L-1
860 A$=RPT$( "B",L)&"A "B"&
RPT$( "B",22-L)
870 PRINT A$
880 GOSUB 2960
890 NEXT I
900 I=17
910 FOR I=1 TO LAB(2):: K=IN
T(RND*3)+1
920 L=L+K
930 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE I
F L>22 THEN L=L-1
940 A$=RPT$( "B",L)&"A "B"&
RPT$( "B",23-L)
950 PRINT A$
960 GOSUB 2960 :: NEXT I
970 REM
980 FOR I=1 TO LAB(3):: R=IN
T(RND*3)-1
990 L=L+K
1000 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE
IF L>22 THEN L=L-1
1010 A$=RPT$( "B",L)&"A "B"&
RPT$( "B",24-L)
1020 PRINT A$
1030 GOSUB 2960 :: NEXT I
1040 IF RU=1 THEN 1550 ELSE
IF RU=2 THEN 1080 ELSE IF RU
=3 THEN 2740
1050 GOSUB 120 :: IF L<18
EN 1100
1060 FOR I=L TO 18 STEP -1 :
L=L-1 :: A$=RPT$( "B",L)&"A
"B"&RPT$( "B",24-L)

```

```

1070 PRINT A$: GOSUB 2960
1080 NEXT I
1090 GOTO 1150
1100 FOR I=1 TO 18
1110 L=L+1
1120 A$=RPT$( "B",I)&"A B"&R
PT$( "B",24-L)
1130 PRINT A$
1140 GOSUB 2960 : NEXT I
1150 REM
1160 FOR I=1 TO 23 : PRINT
B$(I): B$(I)=" "
1170 GOSUB 2960
1180 NEXT I
1190 IF RU=1 THEN 1630
1200 DISPLAY AT(24,1):B$(24)
1210 REM
1220 X=17
1230 CALL LOCATE(5,X,Y):: I
F KP=24 THEN 1440
1240 GE=INT(RND*8)+1
1250 CALL HCHAR(V(GE),H(GE),75
75,C(GE))
1260 GOSUB 1380
1270 REM
1280 CALL JOYST(2,A,B):: Y=Y
+(2*A):: X=X-(2*B)
1290 CALL GCHAR(XP,YP,Z):: I
F Z<32 THEN GOSUB 1310
1300 GOTO 1230
1310 REM
1320 Q=2+1 : CALL SOUND(300
-7.2,180,0):: FOR J=1 TO 50
: NEXT J : IF Q=5 THEN 13
30 ELSE 1370
1330 P(Q)=16 : CALL POSITIO
N(5,X,Y):: CALL DELSPRITE(
5)
1340 CALL SPRITE(1,129,P(Q)
,X-4,Y-4,-8,-8,2,130,P(Q),X
-4,Y+4,-3,8,3,131,P(Q),X+4,
Y+4,8,8,4,133,P(Q),X+4,Y-4,
8,-8)
1350 CALL SOUND(300,-6,5,110
8)
1360 FOR J=1 TO 100 : NEXT
J : CALL DELSPRITE(1,12,13
4) : FOR I=1 TO 500 : NEXT
I : CALL CLEAR : GOTO 28
80
1370 CALL COLOR(5,P(Q)):: R
TURN
1380 IF V(GE)>KP THEN 1420
1390 CALL COLOR(5,7)
1400 CALL SOUND(100,110,1)
1410 GOSUB 1310
1420 CALL HCHAR(V(GE),H(GE),
32,C(GE))
1430 CALL COLOR(5,P(Q))::
RETURN
1440 REM
1450 REM
1460 L=8
1470 FOR I=1 TO 21 : K=INT(
RND*3)-1
1480 L=L+K : X=X-8
1490 IF L<3 THEN L=L+1 ELSE
IF L>22 THEN L=L-1
1500 A$=RPT$( "B",L)&"A B"&R
RPT$( "B",23-L)
1510 PRINT A$
1520 CALL LOCATE(5,X,Y)::
EXIT I
1530 REM
1540 LAF(2)=50 : LAF(3)=15
: RU=1 : GOTO 910
1550 FOR I=1 TO 2 STEP -1
1560 K=INT(RND*3)-1

```

```

1570 L=I
1580 A$=RPT$( "B",L)&"A B"&R
PT$( "B",24-L)
1590 PRINT A$
1600 GOSUB 2960 : NEXT I
1610 GOSUB 210
1620 GOTO 1160
1630 DISPLAY AT(24,1):"BBBBB
BBBBBBBBBBBBBBB BBBBB"
1640 REM
1650 FOR I=25 TO 161 STEP 8
1660 GESCH=INT(RND*7)+4
1670 CALL SPRITE((I-1)/8)+
3,132,FA(INT(RND*5)+1),I,1,0
,GESCH):: NEXT I
1680 X=17
1690 CALL CHAR(132,D$)
1700 CALL GOING(ALL,BUM):: I
F BUM=-1 THEN GOSUB 1310
1710 GOSUB 2070
1720
1730 CALL CHAR(132,O$):: CAL
L GOING(ALL,BUM):: IF BUM=-1
THEN GOSUB 1310
1740 GOSUB 2070
1750 GOTO 1690
1760 REM
1770 GOSUB 1310
1780 REM SIEG
1790 CALL DELSPRITE(ALL)::
ALL SPRITE(5,128,P(Q),X,Y)::
: L=20
1800 FOR I=1 TO 21 : K=INT(
RND*3)-1
1810 L=L+K : X=X-8
1820 IF L<3 THEN L=L+1
: L>22 THEN L=L-1
1830 A$=RPT$( "B",L)&"A B"&R
RPT$( "B",23-L)
1840 PRINT A$
1850 CALL LOCATE(5,X,Y)::
EXIT I
1860
1870 LAF(3)=20 : RU=2 :
TO 910
1880 IF L<12 THEN 1940
1890 FOR I=1 TO 12 STEP -1
1900 L=I
1910 A$=RPT$( "B",L)&"A B"&R
PT$( "B",24-L)
1920 PRINT A$
1930 GOSUB 2960 : NEXT I
1940 REM
1950 FOR I=L TO 11
1960 L=I
1970 A$=RPT$( "B",L)&"A B"&R
PT$( "B",24-L)
1980 PRINT A$
1990 GOSUB 2960 : NEXT I
2000 REM
2010 GOTO 300
2020 FOR I=1 TO 32
2030 PRINT B$(I):: B$(I)=" "
2040 GOSUB 2960 : NEXT I
2050 REM
2060 GOTO 2110
2070 CALL JOYST(2,A,B):: Y=Y
+(2*A):: X=X-(2*B)
2080 CALL GCHAR(XP,YP,Z):: I
F Z<32 THEN GOSUB 1310
2090 CALL LOCATE(5,X,Y)
2100 IF KP=24 THEN 1780 :
RETURN
2110
2120 REM
2130 CALL SPRITE(1,76,14,16
1,193,2,76,14,161,201,3,13

```



```

4,14,17,254,2,-30)
2140 REM
2150 CALL JOYST(2,A,B):: JO=
(AM10)+B
2160 IF JO<4 THEN 2180
2170 XG=XG-1 :: GOTO 2240
2180 IF JO<4 THEN 2200
2190 YG=YG+1 :: GOTO 2240
2200 IF JO<4 THEN 2220
2210 XG=XG+1 :: GOTO 2240
2220 IF JO<4 THEN 2240
2230 YG=YG-1
2240 CALL MOTION(5,XG,YG)
2250 CALL GOINC(5,3,1,BUM)
2260 IF BUM=-1 THEN 2330
2270 CALL POSITION(5,X,Y)::
CALL MOTION(5,0,0):: IF Y
160 THEN 2300
2280 CALL MOTION(5,XG,YG)
2290 GOTO 2150
2300
2310 IF Y<192 OR Y>209 THEN
GOSUB 1310 ELSE IF X<2 THEN
GOSUB 1310 ELSE 2350
2320
2330 CALL MOTION(5,0,0):: 0
OSUB 1310 ::
2340 GOTO 2270
2350
2360 CALL DELSFRIE(1,2,43)
:: AS="
2370 P$="DMCD MOCBDDNHOOCBBD
LL CBBDN HOIMMOBDDOOCBBD
BBBDDMNO CDMN 00 CBBD
D CD MOCBBD M 00
D M N O CBBD M
2380 E$="OD CBBD M OD"
2390 A$=P$&E$ :: CALL POSITI
ON(5,X,Y)
2400 CALL HCHAR(9,23,135,8):
FOR I=1 TO 20
2410 DISPLAY AT(21,1)SIZE(20)
ISEG$(A$,I,20)
2420 CALL LOCATE(5,X,Y):: Y
-Y-8
2430 CALL HCHAR(9,23-I,135):
NEXT I
2440
2450 K=153 :: Y=41
2460 CALL LOCATE(5,X,Y)
2470
2480 FOR I=73 TO 153 STEP 8
2490 CALL SPRITE((I-1)/8)+
1,134,INT(RND*13)+3,I,256,0,-
(INT(RND*11)+20))
2500 NEXT I
2510 TIME=1 TO 300
2520 CALL JOYST(2,A,B):: X=X
-(2*B)
2530 CALL LOCATE(5,X,Y)
2540 CALL GOINC(ALL,BUM)
2550 IF BUM=-1 GOSUB 13
10
2560 IF X>153 OR X<73 0
OSUB 1310 ELSE 2570
2570 NEXT TIME
2580 REM
2590 CALL CHAR(134,"0000000018
18"):: FOR I=10 TO 10 :: CAL
L DELSFRIE(1):: NEXT I
2600 CALL HCHAR(9,1,32,32)::
ZEI=20
2610 CALL JOYST(2,A,B):: X=X
-(2*B):: ZEI=ZEI+1 :: Y=Y+(2
*A)
2620 DISPLAY AT(21,1)SIZE(20)
::SEG$(A$,ZEI,20):: CALL LOC

```

```

ATR(5,X,Y)
2630 IF ZEI=LEN(A$)-1 THEN
2650
2640 GOTO 2610
2650 REM
2660 M$="BBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
BBBBBBBBBDD CBBD" :: N$="
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
A BBBBBB"
2670 FOR I=1 TO 10
2680 DISPLAY AT(21,1)SIZE(20)
::SEG$(A$,ZEI+1,20):: DISPLA
Y AT(22,1)SIZE(20)::SEG$(M$,I
,20):: DISPLAY AT(22,1)SIZE(
20)::SEG$(N$,I,20)
2690 DISPLAY AT(23,1)SIZE(20)
::SEG$(N$,I,20):: NEXT I
2700 A$=" :: M$=" :: N$="
2710 FOR I=X TO 17 STEP -8 :
CALL LOCATE(5,I,Y):: NEXT
I
2720 HU=3 :: LAB(2)=6 :: LA
B(3)=20 :: L=19 :: GOTO 900
2730
2760 FOR TON=1 TO 3 :: FOR I
=110 TO 110 STEP 110 :: CAL
L SOUND(100,I,0):: NEXT I
2770 FOR I=110 TO 110 STEP
110 :: CALL SOUND(100,I,0):
NEXT I
2780 FOR I=110 TO 110 STEP
10 :: CALL SOUND(100,I,0,12
10-I,0):: NEXT I :: NEXT TON
2790 IF TON=1 THEN RETURN BL
SE CALL CLEAR
2800 FOR I=1 TO 15 :: PRINT
:: NEXT I :: BEGINN=1 :: RET
2810 FOR I=1 TO 23 :: PRINT
2820 GOSUB 2960
2830 NEXT I
2840 CALL DELSFRIE(ALL)
2850 TOP=1
2860 PRINT "
B B B B B
h h h h h h h h h h
h h h h h h h h h h
p p p p p p p p p p
p p p p p p p p p p
X X X X X X X X X X
2870 FOR I=1 TO 10 :: PRINT
:: NEXT I :: GOSUB 1750 :: G
OTO 2930
2880 REM
2890 CALL CLEAR :: CALL DELS
FRIE(ALL)
2900 FOR I=110 TO 110 STEP
110 :: CALL SOUND(100,I,0,I+
10,0,I+20,0):: I
2910 FOR I=110 TO 800 STEP 1
0 :: CALL SOUND(-100,I,0,990
-I,0):: NEXT I
2920 DISPLAY BEEP AT(12,1)::
S A M E O V E R
2930 DISPLAY AT(22,1)::
neue runde (j/n) ?
2940 CALL KEY(0,KE,ST):: IF
ST=0 THEN 2940 ELSE IF KE=10
6 THEN 3000 ELSE CALL CLEAR
2950 END
2960 CALL JOYST(2,A,B):: Y=Y
+(2*A)
2970 CALL GCHAR(XP,YF,2):: I
F Z<32 THEN GOSUB 1310
2980 CALL LOCATE(5,X,Y)
2990 RETURN
3000 CALL CLEAR :: BEGINN=1
:: TOP=0 :: GOTO 430

```

Atlantic Adventure

Da die Adventure-(Abenteuer)Spiele merklich höher in der Gunst der Heimcomputerbesitzer steigen, brauchten wir nicht sehr lang überlegen, ob wir dieses Programm in unsere März-Ausgabe von Homecomputer mit aufnehmen. Zumal ja - wie wir leider zugehen müssen - der Abdruck von Programmen für den TRS-80 in unserem Heft noch zu den Seltenheiten gehört. Dies liegt aber nur daran, daß der bei uns vorliegende Programmanteil für den TRS-80, gemessen ■ den Gesamtprogrammen, ca. 0,5% beträgt.

Mit diesem Atlantic-Adventure können Sie sich, lieber TRS-80-Besitzer, in die Rolle des Robinson-Crusoe versetzen und somit dessen damaliges Schicksal am eigenen Leibe nachempfinden.

Spielablauf:

Als Gestrandeter sitzen Sie auf einer einsamen und verlassen Insel fest, die auch noch von einem Fluch umgeben ist. Denn es heißt da in Jahrhunderte alten Büchern - das erste mensch-

liche Wesen, das jemals die Insel betreten sollte, wird diese nicht eher lebend verlassen, bis es das sagenhafte Vermächtnis, der hier ehemals lebenden Ureinwohner, die auf immer noch ungeklärte Weise ■■ Leben kamen, gefunden hat.

Nach Drücken der "Enter-Taste" beginnt das Spiel und Sie sind Ihrem Schicksal als Robinson Crusoe ■■ völlig ausgeliefert.

Wir möchten jetzt aber nichts mehr ver-

raten und wünschen Ihnen viel Spaß beim Lösen des Rätsels um das Atlantic-Adventure.

Dieses Adventure ist übrigens das 5. Abenteuerspiel, das wir bisher in unseren Heften abdruckten. Und zwar erschien in HC 7/83 "Adventure Castle" für den PET (CBM 3/4000), in HC 4/83 "Spukhaus" für den VC-20 und in CPU 3/84 "Agentenabenteuer" für den Apple II.

TRS-80

```
10 DEFINT A-Z
20 CLEAR 300
30 G=12:P=21:R=2
40 DIM A$(6)
50 DIM G$(6)
60 DIM M$(6)
70 DIM P$(6)
80 DIM R$(6)
90 CLS:PRINT
```

WILLKOMMEN ZUM ATLANTIC-ADVENTURE V. 1.
(C) 1983 BY RALPH ARNOLD
EICHENWEG 30 4200 WIESSBACH

```
100 PRINT"*****
***** ** Du bist ein Gestrandeter und willst die Insel leben
** verlassen. Ausserdem mußt Du den Schatz finden ohne
**"
110 PRINT"den DL die Insel nicht verlassen kannst.
** Die Befehle bestehen aus zwei Wörtern z.B. NIMM WPA
** Einige andere Verben sind > LAGE, BENUTZE, BETRACHT
und **"
120 PRINT"viele mehr. Einzelbefehle sind: GRABE, POSITION und
** INVENTORY. Verzweifeln nicht, versuche alle möglich
** Wortkombinationen und verschaffe Dir viele Gegensta
nde, **"
130 PRINT"Sie nutzen Dir fast immer.
** Also viel Spaß
** Einen Moment bitte.
**"
140 PRINT"*****
*****"
```




```

130 FOR A=1 TO P
140 READ P1$(A),P2$(A)
170 NEXT A
180 FOR A=1 TO 6
190 READ S1$(A),S2$(A)
200 NEXT A
210 GOTO 255,0:GOTO 255,1
220 PRINT@B78,"";STRING$(7,143);
230 FOR A=1 TO 10:NEXT A
240 IF PEEK(14400)=1 THEN 280
250 PRINT@B78," Drücke <ENTER> fuer Spielbeginn!"
260 FOR A=1 TO 10:NEXT A
270 GOTO 210
280 C.L.S
290 GOSUB 1880
300 GOSUB 1900
310 GOSUB 1960
320 IF M=71 THEN 2390
330 PRINT:PRINTSTRING$(64,45)
340 INPUT"Kommando";K$
350 V$=LEFT$(K$,3)
360 REM ***** INVENTORY, POSITION etc. *****
370 IF V$="INV" THEN 510
380 IF V$="POS" THEN 710
390 IF V$="GRA" THEN 1210
400 IF V$="SCH" THEN 690
410 H$=K$:IF LEN(K$)=1 THEN 740
420 REM ***** TRENNUNG *****
430 FOR A=1 TO LEN(K$)
440 IF MID$(K$,A,1)="" THEN 460 ELSE NEXT
450 GOTO 2160
460 H$=MID$(K$,A+1,3)
470 REM ***** VERBEN-BEARBEITUNG *****
480 IF V$="GEH" THEN 730:REM ***** GEHEN *****
490 IF V$="NIM" THEN 940:REM ***** NIM *****
500 IF V$="LES" THEN 1010:REM ***** LESEN *****
510 IF V$="BET" THEN 1120:REM ***** BETRACHTEN *****
520 IF V$="KLE" THEN 1300:REM ***** KLETTERN *****
530 IF V$="SET" THEN 1540:REM ***** SETZE *****
540 IF V$="REP" THEN 1600:REM ***** REPARIERE *****
550 IF V$="LEG" THEN 1640:REM ***** LEGEN *****
560 IF V$="DEF" THEN 1700:REM ***** DEFFNEN *****
570 IF V$="FUE" THEN 1480:REM ***** FUETERN *****
580 IF V$="KUD" THEN 1760:REM ***** RUDENN *****
590 IF V$="REN" THEN 1820:REM ***** BENUTZEN *****
600 GOTO 2170
610 REM ***** INVENTORY *****
620 PRINT"Ich habe:"
630 FOR A=1 TO 10
640 IF S2(A)=97 THEN 660
650 NEXT A:GOTO 320
660 PRINTG1$(A);".",
670 NEXT A
680 GOTO 320
690 ***** SCHRITTE *****
700 PRINT"Du bist schon ";M1; Schritte gegangen ";GOTO 320
710 REM ***** POSITION *****
720 GOTO 290
730 REM ***** GEHEN *****
740 IF S=20 OR S=10 OR S=7 OR S=14 OR S=15 THEN 2430
750 IF H$="BUD" OR H$="RUD" THEN 890
760 IF S=21 THEN 920
770 FOR A=1 TO LEN(P2$(S))
780 IF R$(A)="N" AND LEFT$(H$,1)="N" THEN 840
790 IF R$(A)="S" AND LEFT$(H$,1)="S" THEN 850
800 IF R$(A)="J" AND LEFT$(H$,1)="J" THEN 860
810 IF R$(A)="Q" AND LEFT$(H$,1)="Q" THEN 870
820 NEXT A
830 GOTO 880
840 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
850 M=M+1:S=S+5:GOTO 290
860 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
870 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
880 PRINT"Keine Afnung was du von mir willst";GOTO 320
890 IF F1=1 THEN 2410
900 IF S<2 THEN 2370
910 PRINT"OK.....";PRINT"Ich sitze nun in Boot";S=21:F1=1:GOTO 2
920 IF H$<"DST" AND V$<"Q" THEN
930 S=2:F1=1:GOTO 290
940 REM ***** NIM *****
950 FOR N=1 TO 6
960 IF LEFT$(G1$(N),3)=H$ THEN ***** ELSE NEXT
970 GOTO 2170
980 IF G2(N)<S THEN 2180
990 IF G1=N THEN 2190
1000 G2(N)=99:G1=GX+1:PRINT"OK.....";GOTO 320
1010 REM ***** LESEN *****
1020 IF H$="FLA" THEN 1060
1030 IF H$="LOG" THEN 1090
1040 IF H$="BOT" THEN 1100

```

```

1050 GOTO 2210
1060 IF G2(4)<>99 THEN 2220
1070 PRINT"Eine Botschaft lautet: du in der Hoehle bist ge
haerst Nord dann West dann Nord Ost dann Nord sonst bi
st du Todes!"GOTO 320
1080 IF G2(11)<>99 THEN 2220
1090 PRINT"Es steht geschrieben: Mein letzter Eintrag, Schi
ff sinkt, alle Passagiere von Bord (Unterschrift Kapitaaen)"GOT
O 320
1100 IF B<>19 THEN 2230
1110 PRINT"Auf dem Stein steht geschrieben:
Wenn es dunkel wird man weiss wie der Weg verla
uft"IGOTO 320
1120 REM ***** BETRACHTE *****
1130 IF H$="BOO" THEN 1180
1140 IF H$="LOC" H$="BOO" THEN 1180
1150 PRINT"ich sehe daran nichts besonderes"IGOTO 320
1160 IF G2(2)<>0 THEN 1150
1170 PRINT"Es kommt etwas Vorschein"IG2(2)=2:GOTO 290
1180 IF S<>4 THEN 2230
1190 IF G2(6)<>5 THEN 2240
1200 PRINT"In der Tiefe kann ich ein Segel erkennen das du dring
benoetigt"IGOTO
end
1210 REM ***** GRABEN *****
1220 IF G2(2)<>99 THEN 2240
1230 IF S=5 THEN 1240
1240 IF S=7 THEN 1280
1250 GOTO 2230
1260 IF G2(3)<>0 THEN 2250
1270 PRINT"Eine Truhe kommt Vorschein"IG2(3)=6:GOTO 320
1280 IF G2(8)<>0 THEN 2250
1290 PRINT"Eine Axt kommt Vorschein"IG2(8)=7:GOTO 320
1300 REM ***** KLETTERN *****
1310 IF THEN 1370
1320 IF S=5 THEN 1390
1330 IF S=13 THEN 1440
1340 IF S=18 THEN 1410
1350 IF S=4 THEN 1460
1360 GOTO 2230
1370 IF H$<>"PAL" AND H$<>"HOC" THEN 2260
1380 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
1390 IF H$<>"HOC" AND H$<>"STE" AND H$<>"TRE" THEN 2260
1400 M=M+1:S=S-1:GOTO
1410 IF H$<>"RIJN" THEN 2260
1420 IF LEN(P2(18))=1 THEN 2360
1430 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
1440 IF H$<>"RIJN" THEN 2260
1450 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
1460 IF H$<>"LCC" THEN 2260
1470 PRINT"ich wurde ja schon gerne runter klettern, aber
n kann nicht sehen wohin steigt denn mir Ueberhang versp
errt die Sicht"IGOTO 320
1480 REM ***** FLETTERN *****
1490 IF H$<>"OFF" THEN 2320
1500 IF S<>1 THEN 2230
1510 I=LEN(P1(17)):20 THEN 2310
1520 IF G2(5)<>99 THEN 2220
1530 SX=GX-1:P1(17)="VOR DEM HAUS"IP2(17)=P2(17)+0:G2(5)=0:
PRINT"OK....."PRINT"Die Affen sind weg du hast rein"IGOTO 290
1540 REM ***** SETZE *****
1550 IF S<>1 THEN 2230
1560 IF G2(6)<>99 THEN 2270
1570 IF G2(9)<>99 THEN 2280
1580 CLS:PRINT"Du hast er geschafft das Adventure zu loesen
Du bist ein richtiger Champion !!!!!!!
Ich hoffe es hat dir Spass gemacht und Du hast
nicht im Programm nachgeschaut
1590 FOR N=1TO40:OUT255,0:OUT255,1:OUT255,0:OUT255,1:NEXT:END

1600 REM ***** REPARIERE *****
1610 IF S<>10 THEN 2230
1620 IF G2(7)=99 THEN 1630 ELSE 2240
1630 G2(7)=0:P2(16)=P2(16)+0:PRINT"Ein neuer Weg wird find"
P1(16)="VOR EINER BRUECKE"GX=GX-1:GOTO 290
1640 REM ***** LEBE *****
1650 FOR N=1TO6
1660 IF LEFT$(G1$(N),3)=H$ THEN 1680 ELSE NEXT
1670 GOTO 2170
1680 IF G2(N)<>99 THEN 2200
1690 SX=GX-1:G2(N)=S:PRINT"OK....."IGOTO
1700 REM ***** DEFINIE *****
1710 IF H$<>"TRU" THEN 2420
1720 IF G2(3)<>99 THEN 2200
1730 IF G2(11)<>99 THEN 2290
1740 IF G2(4)<>0 THEN 2300
1750 PRINT"Ein Plan faellt heraus"IG2(4)=5:GOTO 320
1760 REM ***** RUEDERN *****
1770 IF H$="BOO" THEN 1790 ELSE 2330
1780 IF S<>21 THEN 2230
1790 IF G2(10)<>99 THEN 2380
1800 IF F1<>1 THEN 2400
1810 PRINT"OK....."PRINT"Du bist jetzt draussen auf dem Schiff"
F1=0:S=6-20:GOTO 290
1820 REM ***** BENUTZE *****

```



```

1830 IF H<>"ATT" THEN 2340
1840 IF S<>18 THEN 2230
1850 IF LEN(P2*(18))>1 THEN 2350
1860 P2*(18)=P2*(18)+":P1*(18)":"IN DER HUETTE IN DEREN MITTE E
INE OFFENE FALLTUERE IST > EINE STEILE TREPPE FUEHRT NACH UNTE
N"
1870 PRINT"OK.....":PRINT"Die Tuer ist offen":GOTO 290
1880 REM ##### ICH BIN #####
1890 PRINT:PRINT"Ich bin : ":PRINTP1*(5):RETURN
1900 REM ##### SACHEN DIE ICH SEHE #####
1910 PRINT:PRINT"Sachen die ich sehe : "
1920 FOR A=1 TO 5
1930 IF 62(A)=S THEN 1920 ELSE NEXT
1940 RETURN
1950 PRINT:PRINTA:PRINT":":NEXTA:PRINT:RETURN
1960 REM ##### OFFENSICHTLICHE AUSGANGSPLATZ #####
1970 PRINT:PRINT"Offensichtliche Ausgänge sind : "
1980 FOR A=1 TO LEN(P2*(5))
1990 R(A)=MID$(P2*(5),A,1):NEXT A
2000 FOR A=1 TO LEN(P2*(2))
2010 IF R(A)= "N" THEN 2090
2020 IF R(A)= "R" THEN 2100
2030 IF R(A)= "W" THEN 2110
2040 IF R(A)= "O" THEN 2120
2050 IF R(A)= "A" THEN 2130
2060 IF R(A)= "I" THEN 2140
2070 NEXT A
2080 RETURN
2090 PRINT"NORDEK. ":NEXT A:RETURN
2100 PRINT"SUDEK. ":NEXT A:RETURN
2110 PRINT"WESTEN. ":NEXT A:RETURN
2120 PRINT"OSTEN. ":NEXT A:RETURN
2130 PRINT"RUNTER. ":NEXT A:RETURN
2140 PRINT"HOCHE. ":NEXT A:RETURN
2150 REM ##### KOMMENTARE #####
2160 PRINT"Kein Hauptwort vorhanden":GOTO 320
2170 PRINT"Das Wort kenne ich nicht":GOTO 320
2180 PRINT"Das sehe ich hier nicht":GOTO 320
2190 PRINT"Dü hast schon 5 Sachen, mehr kann ich nicht tragen":G
OTO 320
2200 PRINT"Das trage ich gar nicht":GOTO 320
2210 PRINT"Dü Dussel das kann man gar nicht lesen":GOTO 320
2220 PRINT"Das habe ich gar nicht":GOTO 320
2230 PRINT"Nicht hier":GOTO 320
2240 PRINT"Nichts kann ich erkennen":GOTO 320
2250 PRINT"ich finde nichts":GOTO 320
2260 PRINT"Dahin kann ich nicht klettern":GOTO 320
2270 PRINT"Dü Quasalebruder du hast die Segel vergessen":GOTO 3
20
2280 CLS:PRINT"Dü Dussel du hast der Schatz vergessen und die Ma
nnschaft hat sich geluencet":END
2290 PRINT"Womit ???":GOTO 320
2300 PRINT"Die Truhe ist leer":GOTO 320
2310 PRINT"ich sehe niemanden den ich fuettern kann":GOTO 320
2320 PRINT"Damit kann ich nicht fuettern":GOTO 320
2330 PRINT"Damit kann ich nicht wegrudern":GOTO 320
2340 PRINT"Das kann ich nicht benutzen":GOTO 320
2350 CLS:PRINT"Das war der falsche Weg und du hast dir im Dunkel
n das Genick gebrochen.Das Adventure ist fuer dich vorbeiber":E
ND
2360 PRINT"Dahin waere ich gerne klettern, aber die Falltuer is
t zu":GOTO 320
2370 PRINT"ich sehe hier kein Boot":GOTO 320
2380 PRINT"Womit ??? Du hast keine Ruder":GOTO 320
2390 CLS:PRINT"Das Adventure ist fuer Dich vorbeiber :
Du hast es nicht geschneft mit 70 Positionswender
das Adventure zu lesen.
Viellicht das naechste mal.":END
2400 PRINT"ich kann nur rudern wenn ich im Boot sitze":GOTO 320
2410 PRINT"ich sitze schon im Boot !":GOTO 320
2420 REM ##### DUNKELGANG #####
2430 IF S=20 THEN 2490
2440 IF S=15 THEN 2530
2450 IF S=14 THEN 2510
2460 IF S=10 THEN 2610
2470 GOTO 2650
2480 IF LEFT$(H$,1)="N" THEN 2510
2490 IF LEFT$(H$,1)="W" THEN 2520 ELSE 2350
2510 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
2520 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
2530 IF LEFT$(H$,1)="N" THEN 2550
2540 IF LEFT$(H$,1)="S" THEN 2560 ELSE 2350
2550 M=M+1:S=S-1:GOTO 320
2560 M=M+1:S=S+5:GOTO 320
2570 IF LEFT$(H$,1)="N" THEN 2590
2580 IF LEFT$(H$,1)="O" THEN 2600 ELSE 2350
2590 M=M+1:S=S-5:GOTO 320
2600 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
2610 IF LEFT$(H$,1)="W" THEN 2630
2620 IF LEFT$(H$,1)="N" THEN 2640 ELSE 2350
2630 M=M+1:S=S-1:GOTO 320
2640 M=M+1:S=S-5:GOTO 290

```

```

2650 IF LEFT$(H$,1)="" THEN 2670
2660 IF LEFT$(H$,1)="" THEN 2680 ELSE 2350
2670 M=M+1:GOTO 320
2680 M=M+1:GOTO 320
2690 REM ***** POSITIONEN *****
2700 DATA AUF DEM SCHIFF JETZT MUSST DU NUR NOCH DIE SEGEL
      BETZEN UND NACH HAUSE SEGELN, J
2710 DATA AM STRAND > DU KANNST DAS SCHIFF SEHEN LAG UICH NACH
      HAUSE BRINGEN KANN < HIER STEHT AUSSERDEM EIN
      RUDERBOOT, 50
2720 DATA AUF EINEM BERG, 500
2730 DATA AUF EINEM KLEINEN HUEGEL IN DEREN MITTE EIN LOCH IST,
      FAELLT > ES FUEHRT EINE STEINTREPPEN NACH OBEN, 6
2740 DATA IN EINEM GROSSEN RAUM IN DEN VON OBEN LICHT HEREIN
      FAEHLT > ES FUEHRT EINE STEINTREPPEN NACH OBEN, 6
2750 DATA AM STRAND, 50
2760 DATA IN EINER VERFALLENEN HAEUE, 50
2770 DATA IN EINER PALME, NW
2780 DATA IN EINER HOEHLE, NSWOHR
2790 DATA IN EINER HOEHLE, NSWOHR
2800 DATA IN EINER HOEHLE, NSWOHR
2810 DATA IM TROPISCHEN WALD, NW
2820 DATA IN DER KROENE EINER PALME, R
2830 DATA IN EINER HOEHLE, NSWOHR
2840 DATA IN EINER HOEHLE, NSWOHR
2850 DATA VOR EINER ZERSTOERTEN BRUECKE, N
2860 DATA VOR EINER HUETTE DIE VON EIN PAAR HUNGRIGEN APFEN
      BELAGERT WIRD, W
2870 DATA IN DER HUETTE IN DEREN MITTE EINE VERNAGELTE
      FALLTUER IST, W
2880 DATA VOR EINER RIESIGEN STEINPLATTE IN DIE EINE BOTSCHAFT
      EINGRAVIERT IST, WO
2890 DATA IN EINER HOEHLE, NSWOHR
2900 DATA IM BOOT, 0
2910 REM ***** GEGENSTAEENDE *****
2920 DATA SCHUEBEL, 13, SPATEN, 0, TRUHE, 0, PLAN, 0, KOKUSNUSS, 13
2930 DATA SEGEL, 5, HOLZBRETT, 11, AXT, 0, GOLDKISTE, 18
2940 DATA RUDER, 15, LOGGBOCH, 3, FLASCHE ALK, 12

```



Wir suchen das »TOP-Programm« des Monats

und bieten dafür:

- *Dreifaches Honorar, das heißt 300,- DM pro gedruckter Seite in unserem Heft.*
- *Einladung in unseren Verlag nach Eschwege.*
- *Veröffentlichung des Interviews mit dem Ersteller des Programmes.*



Bestimmt haben auch Sie noch eine tolle Idee für ein »Actionspiel, Abenteuerspiel, Ratespiel« o.ä. und ■ hat bisher nur der Anreiz für die Verwirklichung derselben gefehlt. Dieser sollte jedoch jetzt mit unserem Angebot gegeben sein.

Aber vielleicht ist Ihr »SUPER-PROGRAMM« schon längst fertig und Sie haben sich bisher nicht so recht getraut es einzusenden?



Wie dem auch sei! Schicken Sie uns Ihr Programm (auf Kassette oder Diskette gespeichert, mit ausführlicher Beschreibung zum Ablauf des Spieles, Erklärung der Variablenliste, Tastaturbelegung, Punktezahl usw.).

Schreiben Sie uns auch, wie Sie auf die Spielidee gekommen sind und diese dann in ein Programm, für Ihren Computer, umgesetzt haben.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß und sind schon sehr gespannt auf die tollen Programme, die bei uns eintreffen werden.

Blue Monster

für den VC-20 + 3K

Das Programm "Blue Monster" besteht aus zwei Teilen. Der 1. Teil setzt den  Zeichensatz und die Maschinenroutine für die Joystickabfrage,  das Ende des freien Basic-RAM.

Nach der Spielanleitung und drücken einer Taste, lädt sich der 2. Teil mit dem Spielprogramm selbständig nach.

Spielablauf:

Die Hauptfiguren unseres Spieles sind "Charly und Maria", denen das Leben wirklich nicht leicht gemacht wird. In der Figur des Hauptdarstellers Charly, müssen Sie Maria, Ihre Auserwählte, aus der Gewalt des Monsters befreien. Dies ist nicht einfach, wird Ihnen aber bestimmt sehr viel Spaß bereiten.

Sobald das Programm eingetippt ist, erscheint auf dem Bildschirm des VC 20 ein wirklich guter, in Grafik ebenso wie in Farbe, gestalteter Bildschirmaufbau.

Die Figur Charly wird nun mit dem Joystick in Richtung Maria bewegt, die am entgegengesetzten Ende des Bildschirms, schon sehnsüchtig auf ihn wartet.

Doch nun schaltet sich das Monster ein und legt Charly, im wahren Sinne des Wortes, die dicksten Steine in den Weg, die er überspringen muß. Dies geschieht mit Druck auf den Feuerkopf des Joysticks. Schafft er es nicht, wird er buchstäblich platzerot, wie eine Briefmarke - es ist wirklich grulich anzuschauen.

Aber Charly hat ja insgesamt 5 Versuche, um seine Maria zu befreien und macht sich gleich wieder auf den Weg.

Am Anfang eines jeden Spieles haben Sie einen Bonus von 1000 Punkten.

Jeder übersprungene Stein zählt 20+ Punkte, jeder nicht übersprungene, 300-Punkte.

Unterwegs hängen außerdem ein Hammer, ein Schirm und ein Schlüssel - der

Schlüssel zu Maria. Bei Erreichen des Hammers gibt es 100+ Punkte, bei Erreichen des Schirmes nochmal 200+ Punkte.

Über dem ganzen Geschehen wacht das Monster mit Argusaugen in der linken, oberen Bildschirmhälfte.

Haben Sie es dann endlich doch noch geschafft, Maria zu befreien, werden Sie mit einer hübschen Melodie belohnt.

Wir freuen uns wirklich, Ihnen auch diesmal wieder ein so gutes, fast profihafes Spiel für Ihren VC-20 anbieten zu können und haben uns selbst beim Überprüfen des "Blue Monsters" köstlich amüsiert.

Das gleiche wünschen wir nun auch Ihnen!


```

1 REM#RENNEN#UND#BLAU#MUNSTER#
2 REM# BLUE MUNSTER #
3 REM#RENNEN#UND#BLAU#MUNSTER#
4 REM# COPYRIGHT BY #
5 REM#ERICH SKORBIER#
6 REM#DRESSSTR. 15#
7 REM# 1230 # I E M #
8 REM#RENNEN#UND#BLAU#MUNSTER#
10 REM***SONDERZEICHEN
16 PRINT "I":POKE51,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28:CLR CB=7168
20 REM: IFA=-1 THEN 500
30 FORN=0 TO 7:READB:POKECB+A*8+B:NEXT
40 GOTO20
100 DATA,,,,,,,,,1,7,15
101 DATA1,,,,,,,,,255,255,255
102 DATA2,,,,,,,,,128,224,248
103 DATA3,,,,,,,,,3,15,63,127
104 DATA4,13,127,75,76,206,224,223,241
105 DATA5,28,8,65,73,,255,255,170
106 DATA6,120,31,25,25,57,131,195,199
107 DATA7,,,,,,,,,192,224,248,254
108 DATA8,126,126,127,63,31,7,3,7
109 DATA9,121,60,143,227,255,255,255,255
110 DATA10,255,255,,255,227,,227,227
111 DATA11,207,159,127,254,241,55,240,255
112 DATA12,230,238,222,60,248,224,64,240
113 DATA13,15,15,15,7,7,127,64,255
114 DATA14,255,255,255,254,248,248,8,240
115 DATA15,247,255,255,,,,,
116 DATA16,255,255,255,127,31,31,16,15
117 DATA17,248,248,248,240,240,254,2,255
118 DATA18,,,,,,,,,
119 DATA19,255,85,170,255,,,,,
120 DATA20,255,85,170,255,129,129,129,129
121 DATA21,129,129,255,129,129,129,129,129
122 DATA22,120,124,16,16,,16,16,16,16
123 DATA23,24,126,126,231,231,126,126,24
124 DATA24,28,22,62,6,30,,2,30,30
125 DATA25,61,93,28,28,60,36,34,238
126 DATA26,28,22,62,6,30,,2,28,62
127 DATA27,47,93,157,157,28,23,17,113
128 DATA28,24,60,100,100,100,132,254,127
129 DATA29,61,61,61,68,68,36,100,6
130 DATA30,56,104,124,96,120,48,120,
131 DATA31,252,106,104,56,44,68,132,231
132 DATA32,56,104,124,96,120,48,120,124
133 DATA33,250,106,105,105,44,228,132,135
134 DATA34,24,60,61,61,61,23,127,254
135 DATA35,100,100,100,162,34,36,38,96
136 DATA36,,,,,3,135,140,255,
137 DATA37,63,,4,215,245,63,222,
138 DATA38,,3,15,31,63,72,,
139 DATA39,128,224,248,252,254,145,120,120
140 DATA40,128,(128,128,160,64,,
141 DATA41,24,48,60,120,144,184,44,40
142 DATA42,40,100,124,254,16,16,16,24
143 DATA43,28,34,28,8,8,8,24,24
144 DATA44,66,,66,66,66,66,60,
145 DATA45,,73,140,144,148,73,
146 DATA46,,50,170,185,159,57,
147 DATA47,,157,145,29,17,29,
148 DATA48,,145,85,84,143,82,
149 DATA49,,80,81,112,80,81,
150 DATA50,,212,21,153,85,140,
151 DATA51,,153,85,35,89,149,
152 DATA52,,151,84,215,84,215,
153 DATA53,,96,80,80,96,80,,-1
154 REM***JOYSTICK
510 AD=PEEK(55)+256*PEEK(56)-06,
520 POKE56,AD/256:POKE55,ADAND255
155 POKE54,AD/256:POKE53,
540 POKE1,PEEK(55):POKE2,PEEK(56)
156 FORI=0 TO 68:READJ:POKEAD+I,J:NEXT
560 DATA173,19,145,72,169,,141,19,145,173,17,145,41,28,74,74
570 DATA100,99,173,17,145,41,32,10,10,5,99,133,99,104,141,19
157 DATA145,162,127,142,34,145,173,32,145,162,255,142,34,145,41,128
158 DATA74,74,74,74,5,99,73,143,133,99,159,,133,98,162,144
159 DATA50,32,70,220,96
540 POKE36869,255
700 PRINT "I"
710 PRINT "*****BLUE MUNSTER"
720 PRINT "MAGIE ME, ESSEN MIT CHARLY 5 MAL ZU MARIA LAUFEN."
730 PRINT "ABER VORSICHT VOR DEN HERABROLLENDEN STERNEN"
740 PRINT "JEDER 3. UBERSPRUNGENE STERN = +20 BONUS "
745 PRINT "HAMMER +=100 BONUS SCHIRM -=300 BONUS"
750 PRINT "SCHLE, ESSEL= BEDINGUNG"
755 PRINT "SCHEITERN=BONUS-300"

```

57 HOMECOMPUTER


```

10999 RETURN
11000 REM***FIB
11010 D=18
11020 IF PEEK(J-22)=19 THEN D=20
11030 IF PEEK(B-44)=200 THEN PEEK(B-44)=21 THEN D=21
11050 IF PEEK(B+22)=19 THEN 11999
11100 B=B+22
11105 IF PEEK(B-22)=29 THEN 11115
11110 POKE B, 29: POKE B-22, 28: POKE B-44, D
11115 GOTO 11120
11115 POKE B, 35: POKE B-22, 34: POKE B-44, D
11120 POKE B+F, 0: POKE B-22+F, 0
11150 GOSUB 25000
11999 RETURN
12000 REM***LINKS
12010 D=18
12015 IF PEEK(B-1)=230 THEN 16000
12020 IF PEEK(B-1)=42 AND SL=1 THEN PRINT "TR3(18)" : GOTO 28000
12025 IF PEEK(B-1)=42 AND SL=0 THEN 16000
12030 IF B=Y+(20*22) THEN 12999
12040 IF PEEK(B+22)=21 THEN 12999
12050 IF PEEK(B-44)=21 THEN D=21
12070 IF PEEK(B-1)=40 THEN H=H+500: POKE B-24+F, 1
12080 IF PEEK(B-1)=23 THEN 16000
12100 B=B-1
12105 IF PEEK(B+1)=27 THEN 12115
12110 POKE B, 27: POKE B-22, 26: POKE B+1, D: POKE B-21, D
12115 GOTO 12120
12115 POKE B, 25: POKE B-22, 24: POKE B+1, D: POKE B-21, D
12120 POKE B+F, 0: POKE B-22+F, 0
12140 GOSUB 25000
12150 IF PEEK(B+22)<190 THEN PEEK(B+22)>20 THEN GOTO 15000
12999 RETURN
13000 REM***RECHTS
13010 D=18
13030 IF B=Y+(20*22)+21 THEN 13999
13050 IF PEEK(B+22)=21 THEN 13999
13060 IF PEEK(B-44)=21 THEN D=21
13080 IF PEEK(B+1)=23 THEN 16000
13100 B=B+1
13105 IF PEEK(B-1)=31 THEN 13115
13110 POKE B, 31: POKE B-22, 30: POKE B-1, D: POKE B-23, D
13115 GOTO 13120
13115 POKE B, 33: POKE B-22, 32: POKE B-1, D: POKE B-23, D
13120 POKE B+F, 0: POKE B-22+F, 0
13140 GOSUB 25000
13150 IF PEEK(B+22)<190 THEN PEEK(B+22)>20 THEN GOTO 15000
13999 RETURN
14000 REM***SPRUNG
14010 E=18
14060 IF PEEK(B-44)=21 THEN E=21
14070 IF PEEK(B-44)=22 THEN H=H+100
14080 GOSUB 5000
14090 IF PEEK(B-44)=43 THEN SL=1
14100 IF PEEK(B+22)<190 THEN PEEK(B+22)>20 THEN GOTO 14999
14200 POKE B-44, PEEK(B-22): POKE B-22, PEEK(B): POKE B, E: POKE B+F-44, 1
14210 GOSUB 26000
14265 H=H-5
14270 FOR Z=1 TO 70: NEXT: GOSUB 5000
14275 IF PEEK(B)=23 THEN H=H+20: GOSUB 5000
14280 GOSUB 20000
14290 IF PEEK(B)=23 THEN 16000
14300 IF PEEK(B-22): POKE B-22, PEEK(B-44): POKE B-44, 1
14999 RETURN
15000 REM***R1STJRZ
15100 IF PEEK(B+22)=19 THEN 15400
15200 B=B+22
15210 POKE B, PEEK(B-22): POKE B-22, PEEK(B-44): POKE B-44, 18: POKE B+F, 0
15300 GOTO 15000
15400 GOTO 15000
15500 RETURN
16000 REM***TOT
16100 POKE B-22, 13: POKE B-44, 18: POKE B, 36: POKE B+1, 37: POKE B+1+F, 0
16300 GOSUB 27000
16500 GOTO 30000
16999 REM***TODESSTERN
20010 K=23: U=18
20015 IF B=Y+(20*22) THEN POKE B+F, 1: BS=Y+10+(5*22)
20020 IF PEEK(BS-22)=21 THEN U=21
20030 IF B>Y+(16*22) THEN 20100
20050 IF B>Y+(11*22) THEN 20370
20060 IF B>Y+(6*22) THEN 20100
20070 IF PEEK(BS+22)=190 THEN PEEK(BS+22)=20 THEN BS=BS+1: POKE BS-1, U: GOTO 20500

```

```

20090 IFPEEK(BS+22)=19 THEN 20850
20100 IFPEEK(BS+22)=20 THEN IFCEK(BS+88)<21 THEN POKEBS+22,21
20110 IFPEEK(BS+22)<19 OR PEEK(BS+22)>20 THEN BS=BS+22:POKEBS-22,U:POKEBS,K:POKEBS+F
,0:GOTO20000
20120 IFPEEK(BS+22)=19 OR PEEK(BS+22)=20 THEN BS=BS-1:POKEBS+1,U:GOTO20300
20130 POKEBS,K:POKEBS+F,0
20140 IFK1=Y+(20*22) THEN POKEK1+F,I
20150 IFPEEK(BS+22)=21 THEN 15000
20160 IFBS=Y+(11*22)-15 THEN K1=Y+10+(5*22)
21000 IFK1=Y+8+(5*22) THEN 21999
21005 U=18
21020 IFPEEK(K1-22)=21 THEN U=21
21040 IFK1Y+(16*22) THEN 21100
21050 IFK1Y+(11*22) THEN 21070
21060 IFK1Y+(6*22) THEN 21100
21070 IFPEEK(K1+22)=19 OR PEEK(K1+22)=20 THEN K1=K1+1:POKEK1-1,U:GOTO21500
21090 IFPEEK(K1+22)=19 THEN 21999
21100 IFPEEK(K1+22)<19 OR PEEK(K1+22)>20 THEN K1=K1+22:POKEK1-22,U:POKEK1,K:POKEK1-F
,0:GOTO21050
21120 IFPEEK(K1+22)=19 OR PEEK(K1+22)=20 THEN K1=K1-1:POKEK1+1,U:GOTO21500
21500 POKEK1,K:POKEK1+F,0
21800 IFK2=Y+(20*22) THEN POKEK2+F,I
21999 IFK1=Y+(11*22)-15 THEN K2=Y+10+(5*22)
22000 IFK2=Y+8+(5*22) THEN 22999
22005 U=18
22020 IFPEEK(K2-22)=21 THEN U=21
22040 IFK2Y+(16*22) THEN 22100
22050 IFK2Y+(11*22) THEN 22070
22060 IFK2Y+(6*22) THEN 22100
22070 IFPEEK(K2+22)=19 OR PEEK(K2+22)=20 THEN K2=K2+1:POKEK2-1,U:GOTO22500
22090 IFPEEK(K2+22)=19 THEN 22999
22100 IFPEEK(K2+22)<19 OR PEEK(K2+22)>20 THEN K2=K2+22:POKEK2-22,U:POKEK2,K:POKEK2+F
,0:GOTO22050
22120 IFPEEK(K2+22)=19 OR PEEK(K2+22)=20 THEN K2=K2-1:POKEK2+1,U:GOTO22500
22500 POKEK2,K:POKEK2+F,0
22999 RETURN
23000 POKE36878,15:POKE36874,200:POKE36874,0:RETURN
23000 POKE36878,7:FORK=205TO259STEP3:POKE36876,K:NEXTK
23000 FORK=250TO200STEP-3:POKE36876,K:NEXTK:POKE36876,0:RETURN
27000 IFK1=0 THEN H=H+1:GOTO27008
27005 H=H-300
27010 PRINT"R"TAB(7)"RRRR":GOSUB5000
27010 FORK=250TO200STEP-3:POKE36876,K:FORV=1TO50:NEXTH:NEXTK:POKE36876,0:RETURN
28000 H=H+(MZ*200)
28003 GOSUB5000
28005 K=H*H1,H2:IFH1=-1 THEN R2=R2+1:RESTORE:GOTO30000
28005 POKE36876,R1:FORN=50TO2:NEXTH:POKE36876,0
28010 GOTO28005
28010 DATA159,300,159,175,189,175,175,175,175,600
28040 DATA195,175,191,175,183,175,191,175,183,250
28050 DATA183,175,183,175,195,175,195,600
28070 DATA201,175,195,175,191,175,183,175,175,250,175,175,191,175
28070 DATA201,175,201,600,209,175,207,175,201,175,207,175,195,175,195,175,195,17
28080 DATA183,175,175,1000,-1,-1
30000 FORN=1TO1000:NEXT
30010 IFN2=5 THEN 30200
30100 RZ=RZ-1
30110 IFRZ=0 THEN 30130
30115 MZ=MZ+1
30120 GOTO1000
30130 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
30140 FORN=1TO2000:NEXTH
30150 GOTO30300
30200 SC=H
30210 IFSC>H THEN HS=SC
30220 PRINT"J"
30230 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
30230 GOTO30500
30300 IFRZ-1=0 THEN 30350
30310 PRINT"J"
30320 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
30330 GOTO30400
30350 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
30400 SC=H
30410 IFSC>H THEN HS=SC
30500 PRINTCHR$(18)"HIGH SCORE":HS
30510 PRINTCHR$(18)"SCORE":SC
30520 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
30530 GETC$:IFC$="J" THEN 100
30540 IFC$="N" THEN SYS64802
30550 GOTO30530

```


Umfassend!

Neu – Deutschlands stärkste Video-Zeitschrift

Zweidrittel aller Produkte, die uns im Jahr 2000 zur Verfügung stehen, sind noch nicht erfunden.

Wenn aber etwas Neues kommt sollten Sie zu den Informierten gehören.

Lesen Sie was der Fachmann liest, damit Sie umfassend und verständlich informiert sind

VIDEO VIS

Die Zeitschrift für den privaten Bildschirm zeigt den Stand der Dinge von heute und morgen...
...und hat morgen die Nachricht von übermorgen. Immer zum richtigen Zeitpunkt, damit Sie die Information auch anwenden können.



Es gibt viele Zeitschriften zum Thema Video. VIS (der Name kommt von VISION) zeigt den technischen Stand der Gegenwart und die Möglichkeiten in der praktischen Anwendung für den Menschen. VIDEO VIS behandelt in wohlklieriger Form, was uns die Zukunft bringen kann. – Damit Sie wissen, wo es lang geht, bei den modernen Bildschirmmedien.



ZEITSCHRIFT
FÜR DAS
PRIVATE
FERNSEHEN

Wir herstellen beim Verlag
Erwin Jungfer GmbH & Co. KG,
Am Schloßbahnhof 3450 Hertzberg am Harz
»Kenntlerne«-Abonnement VIS
3 Monate lang für nur DM 13,50

Name _____

Straße _____

Ort _____

Datum _____

Unterschrift _____

Fishing

für den VC-20 ohne Erweiterung

Haben Sie schon einmal Ihr Glück beim Angeln versucht? Wenn dies nicht der Fall sein sollte, dann wünschen wir vor Beginn des Spieles (das Sie als Besitzer der VC-20 unbedingt ausprobieren sollten) ein "Petri Heil", auch wenn beim ersten Versuch nicht gleich die ganz großen Fische ins Netz gehen. Das Spiel hat außerdem den Vorteil, daß man sich nicht gleich nasse Füße holen kann - dies werden vor allem die Wasserscheuen unter Ihnen zu schätzen wissen.

```

1 REM ■■■ FISHING ■■■
2 ■■■ BY MARTIN KIESSWETTER 1983
3 REM COPYRIGHT
4 GOSUB880
5 DATA0,0,0,0,0,0,0
10 DATA120,192,231,255,127,231,192,120
20 DATA0,60,231,252,240,255,60,0
30 DATA4,14,4,238,127,63,31,15
40 DATA3,12,16,39,254,252,240,240
50 DATA48,0,0,0,0,0,0,0
60 DATA0,0,0,0,56,60,131,0
70 DATA0,0,0,12,2,18,12,0
80 DATA0,62,231,63,15,255,62,0
90 DATA1,3,231,255,254,231,3,1
100 DATA126,64,120,4,2,2,60,56
110 DATA0,0,0,0,193,66,28,0
120 DATA224,120,63,15,31,16,32,192
130 DATA0,0,0,194,255,0,0,0
140 DATA0,0,31,23,47,206,60,240
150 DATA0,2,255,192,128,0,0,0
160 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
170 DATA0,0,255,255,20,20,20,20
180 DATA0,0,255,255,0,0,0,0
190 FORA=0TO136:POKE7160+A,PEEK(32768+A):NEXT:POKE36863,255
200 DX=7160:HI=0
210 FORS=0TO151:READW:POKEDX+S,W:NEXT
220 FORQW=7680TO7680+506:POKEQW,0:NEXTQW
230 FORO=38532TO38985:POKEO,6:NEXTO
240 FORO=38422TO38443:POKEO,0:NEXTO
250 FORO=38510TO38528:POKEO,1:NEXTO
260 FORO=38529TO38531:POKEO,0:NEXTO
270 A=7680:X=(INT(RND(1)*15)+7)*22+7680:B=7680:Y=(INT(RND(1)*16)+8)*22+7680-1:E=
280 IF=1
290 R=7702:C=22:XU=3:G=38422:NM=38520
300 A$="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
310 B$="KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK"
320 POKEA,3:POKEA+1,4:POKEA+2,5
330 POKE36879,232:PU=0
340 REM HAUPTPROGRAMM
350 J2=-((PAND16)=0):A=A-J2:B=B-J2
360 POKE7809,17:POKE7810,18:POKE7811,17
370 PRINT"#####":PRINT#
380 POKE36879,5:POKE36877,212
390 IFA<7790THENR=A+1:B=B+1
400 POKEA+3,0:POKEA+1,0:POKEA+3,POKEA+1,4:POKEA+2,5:POKEB,7
410 IFR+C-15=A+10RR+C-19=A+20RR+C-19=A+30THENGO608700
420 POKER=1,0:POKER,0:POKER,12:POKER+1,13:R=R+1

```


Nach dem Laden der Kassette, erscheint ein grafisch gut gestalteter Bildschirmaufbau, der ein Boot mit einer Spielfigur (den Angler) zeigt. Dieser muß versuchen, durch hin- und herfahren und herunter- und hochlassen des Angelhakens, die Fische im See zu fangen. Das gleiche haben jedoch die überaus

gefräßigen Vögel, die über ihnen kreisen und auch noch tödliche Eier abwerfen, vor.

Das Spiel wird mit dem Joystick gesteuert. Die Steuerung kann aber auch über die Tastatur erfolgen, wenn die Zeilen 195 und 205 gelöscht und folgende Zeilen neu geschrieben werden:
140 IF PEEK (197) = 17 THEN A = A-

1:B=B-1

170 IF PEEK (197) = 55 THEN B = B-22:POKE B+22,0:POKE B,7

200 IF PEEK (197) = 18 THEN A = A+1:B = B+1

250 IF PEEK (197) = 63 THEN B = B+22:POKE B-22,0:POKE B,7

Man steuert nun mit Taste A = links, D = rechts, f5 = hoch, f7 = runter.

```

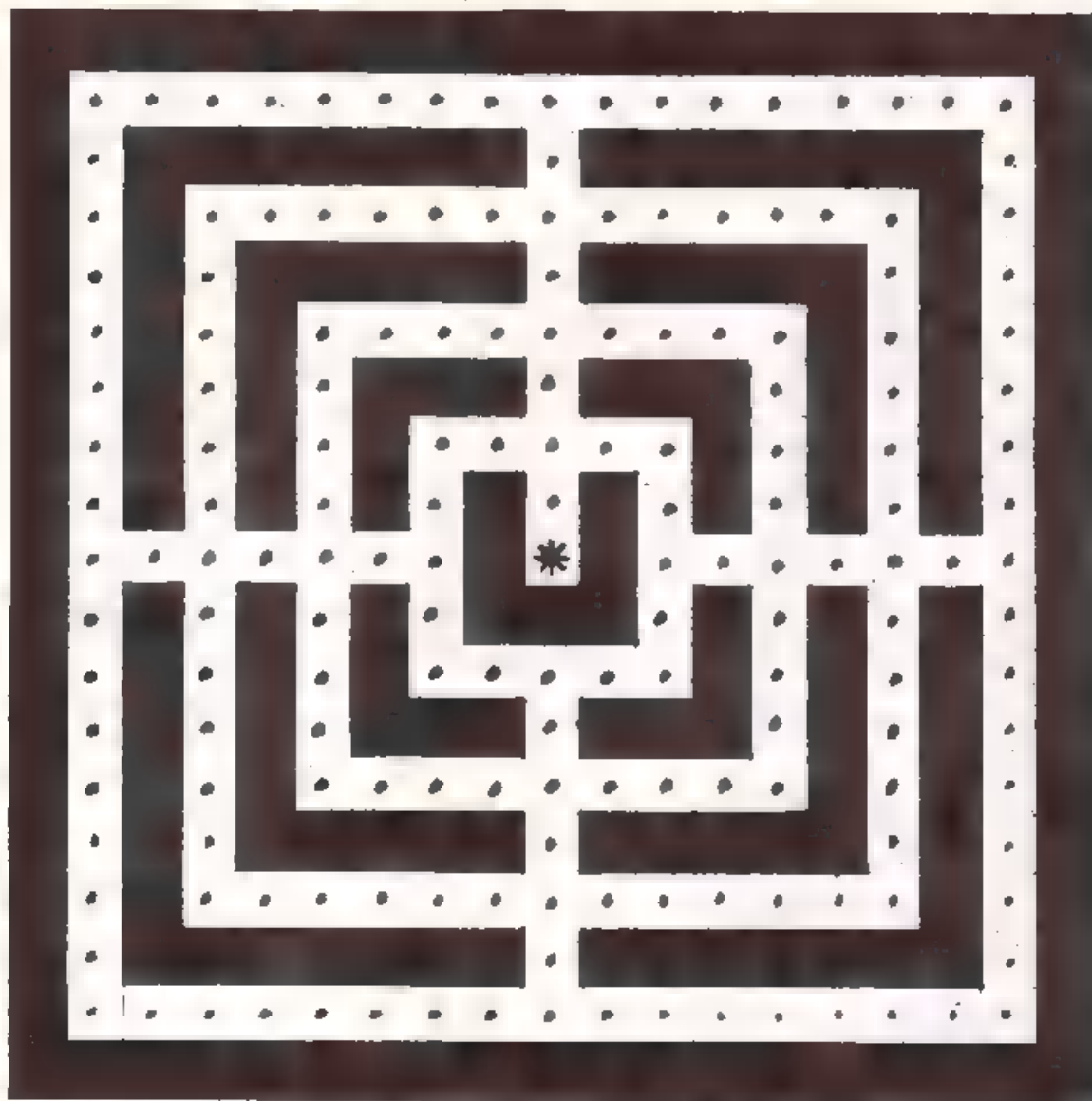
156 IFR=7724THENPOKER,0:POKER-1,0:R=7702:Q=38422
157 IFXU=0THENGOTO600
160 PRINT"SCORE: "XU"POUNKTE: "PU
170 J1=-(PAND5)=0: B=B-J1*22:POKEB+22,0:POKEB,7
173 IFX+E=2IHENPOKEB,10:POKE36877,0:POKE36879,15:POKE36874,135:PU=PU+5:E=21
175 IFE=21THENPOKEB+E-1,0:POKEB+E,0:X=(INT(RND(1)*15)+7)*22+7688:E=1
180 POKEB+E-1,0:POKEB+E,0:POKEB+E,1:POKEB+E+1,2:E=E+1
191 POKER+C-21,0:POKER+C,16:C=C+19
192 IFC=117THENPOKER+C-19,0:C=22:POKE7744,0:POKE7745,0:POKE7764,0:POKE7783,0:POK
87802,0
195 DJ=37154:P1=37151:P2=37152:POKEDD,127:P=PEEK(P2)AND128
200 J0=-(P=0):A=A+J0:B=B+J0
205 POKEDD,255:P=PEEK(P1)
207 POKER-1,0:POKER,0:POKER,14:POKER+1,15:R=R+1
209 IFA>7805THENR-A-1:B=B-1
210 POKER-2,0:POKER-1,0:POKER,0:POKEB-1,0:POKER,3:POKER+1,4:POKER+2,5:POKEB,7
215 PRINT"*****":PRINT$
250 J3=-(PAND8)=0: B=B+J3*22:POKEB-22,0:POKEB,7
256 IFR=7724THENPOKER,0:POKER-1,0:R=7702
273 IFY-F=8THENPOKEB,10:POKE36877,0:POKE36879,15:POKE36874,255:PU=PU+5:F=21
275 IFF=21THENPOKEY-F,0:POKEY-F+1,0:V=(INT(RND(1)*16)+8)*22+7688-1:F=0
280 POKEY-F+1,0:POKEB+F,0:POKEY-F,9:POKEY-F-1,0:F=F+1
300 GOTO140
500 POKER+1,0:POKER+2,0:POKER+3,0:POKEB+1,0:POKER,3:POKER+1,4:POKER+2,5:POKEB,7:
RETURN
REM UNDERROUTINE
600 PRINT"
610 PRINT"*****SIE HABEN'PU'PUNKTE "
620 PRINT"ERREICHT."
621 IFFU>HITHENHI=PU
625 PRINT"*****HIGHSCORE:'HI"
630 PRINT"*****DRUECKE 'P'"
640 GETSA$:IFSA$<"P"THEN640
650 GOTO85
700 XU=XU-1:POKE36874,0:POKE36877,0:FURT=255/0135STEP-1:POKE36879,T:POKE36876,T:
NEXTT
701 POKE36879,232:POKE36876,0:RETURN
800 SPIELANLEITUNG
810 PRINT"J ***** FISHING *****"
PRINT"VERSUCHEN SIE SO "
830 PRINT"VIELE FISCH ZU FANG-"
840 PRINT"WEN WIE MOEGLICH."
PRINT"WIE DIE STEUERUNG ERFOLGT"
860 PRINT"MIT DEM JOYSTICK."
870 PRINT"DRUECKE 'P'"
880 GETA$:IFSA$<"P"THEN880
890 RETURN

```

Monsterjagd

VC-20

Auf das Spiel "Monsterjagd" für den VC-20 könnte sehr gut der bekannte Spruch zutreffen "In der Kürze liegt die Würze". Dies werden alle bestätigen können, nachdem Sie das Listing eingetippt haben und über das Ergebnis, das sich anschließend darbietet, erstaunt sein werden.



Auf Ihrem Bildschirm erscheint nämlich ein in Grafik und Farbe sehr gut dargestelltes Labyrinth, in dem 4 Monster ihr Unwesen treiben. Als Spieler haben Sie nun die Aufgabe, alle 4 Monster in das Zentrum des Labyrinthes zu treiben.

Dies erreicht man, in dem man der Monstern die Nahrungspillen weg-

nimmt, denn diese können sich ausschließlich auf den Pillen bewegen.

Da - wie ■■■■ sich denken kann - die Monster sich nicht so einfach einsperren lassen, sollten Sie ständig auf der Hut sein, denn eine Berührung mit ihnen bedeutet das Aus. für Sie und das Spiel.

Auch wenn ■ nicht gleich klappen

sollte, so haben Sie doch unbegrenzt Gelegenheit zu üben und so Ihre Kombinationsgabe und kluges Überlegen zu trainieren.

Es kann über Tastatur oder Joysticks gespielt werden.

Viel Vergnügen!


```

5 POKE56,28:POKE52,28:GOTO2805
6 A=7771:POKE36879,25:POKE36869,255
10 PRINT"MONSTERJAGD<COON>"
13 A$(0)="+++++++"
14 A$(1)="+.....+"
15 A$(2)="+..+++++..+++++.."
16 A$(3)="+..+.....+.."
17 A$(4)="+..+..+++++..+++++.."
18 A$(5)="+..+..+.....+..+.."
19 A$(6)="+..+..+..+++++..+.."
20 A$(7)="+..+..+.....+..+.."
21 A$(8)="+..+..+..+.....+.."
22 A$(9)="+.....+.....+.."
23 A$(10)="+..+..+..+..+..+.."
FORL=0TOD:PRINTTAB(2)A$(L):NEXT:FORL=7TODSTEP-1:PRINTTAB(2)A$(L):NEXT
31 FORL=7680TOD166:IFPEEK(L)=46THENPOKE(L+38720,0)
33 NEXT:FORL=1TOD4:X=INT(RND(1)*20+4):Y=INT(RND(1)*19+3):Z=7680+X*22+Y
35 IFPEEK(Z)=46THENC(L)=Z:POKEZ,61:NEXT:GOTO68
36 L=L-1:NEXT
POKEA,36:POKE36878,10:POKE36876,200:FORL=1TOD60:NEXT:POKE36876,0
69 TIS="000000"
PRINT"MONSTERJAGD<COON>"
75 FORL=1TOD4:X=INT(RND(1)*4)+1:ONXGOSUB700,710,720,730:NEXT:GOTO750
80 XX=USR(0):YX=PEEK(197):IFYX=44OR(XXAND8)<0THENAY=1:GOSUB300
85 IFYX=20OR(XXAND4)<0THENAY=-1:GOSUB300
90 IFYX=12OR(XXAND1)<0THENAY=-22:GOSUB300
95 IFYX=36OR(XXAND2)<0THENAY=22:GOSUB300
96 POKE36875,0
100 IFPEEK(A+1)=61ORPEEK(A-1)=61ORPEEK(A+22)=61ORPEEK(A-22)=61THEN1000
110 FORL=1TOD4:IFPEEK(C(L)+22)=170THENPOKE(C(L),46:C(L)=225:CC=CC+1:GOTO900
115 NEXT:GOTO70
200 IFPEEK(A+AY)=43ORPEEK(A-AY)=170THENRETURN
A=A+AY:POKEA,35:POKEA-AY,POKE36875,220:RETURN
700 D(L)=-1:RETURN
710 D(L)=1:RETURN
720 D(L)=-22:RETURN
730 D(L)=22:RETURN
750 FORL=1TOD4:IFPEEK(C(L)+D(L))<46THENNEXT:GOTO68
760 C(L)=C(L)+D(L):POKEC(L),61:POKEC(L)-D(L),46:NEXT:GOTO90
800 POKE36878,15:POKE36876,160:FORL=1TOD40:NEXT:POKE36876,0:IFCC=4THEN2200
801 GOTO70
1000 POKE36878,15:POKEA,63:FORL=1TOD:FORY=200TOD34STEP2:POKE36877,Y:NEXT,Y,L
1010 POKE36878,0:POKE36877,0
2000 GOSUB2800:PRINT"MONSTER NICHT GESCHAFFT"
2100 PRINT"DRUCKEN SIE DIE TASTE"
2200 GOSUB2800:POKE36876,220:FORL=1TOD40:POKE36878,10:POKE36876,0:NEXT
2201 PRINT"MONSTERBRAUEN, MONSTER OUT."
2202 PRINT"MONSTER"
2203 GOTO2100
2000 POKE36869,240:POKE36879,25:PRINT"J":FORL=0TOD21:POKE646,RND(1)*80R2:PRINT"J"
2001 PRINT"MONSTERJAGD<COON>":NEXT:PRINT"MONSTERJAGD<COON>":RETURN
2005 GOSUB2800
2010 PRINT"MONSTERCOPYRIGHT (C) 1983 BY CARSTEN ENDEWART A JOERG FELDBINDER"
2020 PRINT"MONSTERANLEITUNG (J/N)?"
2030 GETA:IFA="J"THEN2900
2032 IFA="N"THEN3000
2034 GOTO2830
2700 GOSUB2800:PRINT"MONSTERVERSUCHEN SIE DIE MONSTER IN DAS ZENTRUM ZUJAGEN."
2910 PRINT"ABER VORSICHT, KOMMEN SIE IHNEN NICHT ZU NAHE!"
2915 PRINT"MONSTER HABEN 5 MIN. ZEIT."
2920 PRINT"MONSTERSTEUERUNG UEBER JOY-STICK ODER TASTATUR."
2930 PRINTTAB(32)"MONSTERJAGD"
2940 POKE198,0:WAIT198,1
3000 POKE1,60:POKE2,3
3010 FORL=0TOD60:READJ:POKE620+L,J:NEXT
3020 DATA173,19,145,72,169,9,141,19,145,173,17,145,41,26,74,74,133,99,173,17,145,41,32
3022 DATA10,10,5,99,133,99,104,141,19,145,162,127,142,34,145,173,32,145,162,253,142,34
3023 DATA145,41,123,74,74,74,74,5,99,73,143,133,99,169,0,133,96,162,144
3024 DATA56,32,73,220,96
READA:IFA=-1THEN4000
3040 X=7160+RND:FORL=XTODX+7 READA:POKEA,A:NEXT:GOTO3030
3050 DATA46,0,0,0,24,24,0,0,0
3055 DATA43,253,170,255,170,253,170,253,170,253,170
3060 DATA36,24,36,66,153,153,66,36,24
3065 DATA61,0,0,24,60,90,253,36,90
3070 DATA63,24,24,126,126,24,24,24,24,-1
4000 GOTO6

```

NEUE SUPERHITS RUND UM COMMODORE

Der COMMODORE 64 ist ein Musikgenie, und mit diesem Buch lernen Sie alles über seine musikalischen Fähigkeiten. Der Inhalt reicht von einer Einführung in die Computermusik über die Erklärung der Hardware-Grundlagen und die Programmierung in BASIC bis hin zur fortgeschrittenen Musikprogrammierung. Zahlreiche Beispielprogramme und leicht verständliche Darstellung, Geschrieben vom Autor der bekannten Musikprogramme SYNTHEMATIC und SYNTHESOUND. Erschließen Sie sich die Welt des Sounds und der Computermusik mit dem MUSIK-BUCH ZUM COMMODORE 64. Ca. 200 Seiten, DM 39,-.



Graphik ist eine der Hauptstärken des COMMODORE 64. Mit diesem neuen Buch lernen Sie wie Sie die graphischen Fähigkeiten programmtechnisch optimal nutzen. Der Inhalt reicht von den Grundlagen der Graphikprogrammierung über das Erzeugen einfacher Figuren, die Arbeit mit Sprites, Zeichensatzprogrammierung, Hardcopy und IR2-Handhabung bis hin zur Funktionsdarstellung, Lautschrift, Statistik, 3-D, CAD, den Geheimnissen der Actionsspiele und Lightpenanwendungen. Zahlreiche Beispielprogramme ergänzen dieses Buch, das die faszinierende Computertechnik jedermann zugänglich macht. Ca. 250 Seiten, DM 39,-.

Diese neue, umfangreiche Programmsammlung hat es in sich. Über 50 Spitzenprogramme für den COMMODORE 64 aus den unterschiedlichsten Bereichen, vom Superspiel („Senso“, „Pengo“) über Graphik- und Soundprogramme (zum Beispiel „Fourier 64“ oder „Orgel“) sowie Utilities („Sort“) bis hin zu Anwendungsprogrammen wie „Videothek“ oder „Finanzbuchhaltung“. Der Hit sind zu jedem Programm aktuelle Programmiertips und Tricks der einzelnen Autoren zum Selbstmachen. Aktiv – nicht nur abklippen, sondern auch dabei lernen und wichtige Anregungen für die eigene Programmierung sammeln. Ca. 250 Seiten, DM 49,-.



Achtung Hobbyelektroniker! Diese Buch enthält nicht nur alles über Interfaces und Ausbaumöglichkeiten des COMMODORE 64, sondern auch über seine vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von der Lichtorgel über Motorsteuerung, Spannungs- und Temperaturmessung bis zur programmierbaren Stromversorgung, und wie man diese verwirklicht. Zehn komplette Schaltungen zum Selberbauen, vom Eprommer über Eprom-Karte, Logic Analyzer, Frequenzzähler, Hardware-Timer, Pulsmessgerät, Klatschschalter und Digital-Vollmeter bis zur preiswerten Spracheingabe-Sprachausgabe. Jeweils komplett mit Schaltplan, Layout und Softwarelisting. Ca. 220 Seiten, DM 49,- ■ April 84.

Das sollte Ihr erstes Buch zum COMMODORE 64 sein: 64 FÜR EINSTEIGER ist eine sehr leicht verständliche Einführung in Handhabung, Einsatz, Ausbaumöglichkeiten und Programmierung des COMMODORE 64, die keinerlei Vorkenntnisse voraussetzt. Schritt für Schritt führt das Buch Sie in die Programmiersprache BASIC ein, wobei auch nach und nach eine komplette Adressenverwaltung erstellen, die Sie anschließend nutzen können. Zahlreiche Abbildungen und viele Anregungen zum sinnvollen Einsatz des COMMODORE 64. Das Buch ist sowohl als Einführung als auch als Orientierung vor dem 64er Kaufgut geeignet. Ca. 200 Seiten, DM 29,-.



So etwas haben Sie gesucht! Umfassendes Nachschlagewerk zum COMMODORE 64 und seiner Programmierung. Allgemeines Computerwissen mit Fachwissen von A-Z und Fachwörterbuch mit Übersetzungen wichtiger englischer Fachbegriffe – das DATA BECKER LEXIKON ZUM COMMODORE 64 stellt praktisch drei Bücher in einem dar. Es enthält eine unglaubliche Vielfalt an Informationen und dient so zugleich als kompetentes Nachschlagewerk und als unentbehrliches Arbeitsmittel. Viele Abbildungen und Beispiele ergänzen den Text. Ein Muß für jeden COMMODORE 64 Anwender. Ca. 350 Seiten, DM 49,-.

Sie bestimmt gewartet

DATA WELT ist die...
 (u) COMMODORE-Anwendung...
 und randvoll mit...
 tips, 80 Seiten...
 umfassende Übersicht über...
 um COMMODORE 64...
 BECKER...
 holen...
 Briefmarken...
 Computer 264 und 364...
 und interessanten Programmier...
 Gleichzeitige als Nachfolger des...
 Produkte, Bücher und Pro...
 90. Jubiläumsausgabe...
 ME...
 ...

Die neue Frühjahr '84 DM 4,-

DATA WELT

Ein Blick in die COMMODORE-ZUKUNFT mit Überblick über die neuen Modelle

Portrait ABACUS

Die Zeiterfindung: Was wenn Eprom-Drucker gibt?

Die Schnittstellen des C64 wie paßt wo drin?

Aktuelle Buchneuerscheinungen

Neues vom Softwaremarkt

Profs verraten wichtige Tips & Tricks

Computer als Beruf: Überberufungsbaum

... und vieles andere mehr

BESTSELLER AUS BESTER HAND

Insgesamt über 200000mal wurden die nachfolgenden Bücher in nur 12 Monaten verkauft.
Machen auch Sie mehr aus Ihrem COMMODORE mit diesen beliebten und bewährten Bestsellern aus bester Hand.

SIMON's BASIC ist ein Hit – wenn man es richtig nutzen kann. Deshalb gibt es jetzt zu dieser vielseitigen Befehlssteuerung **■** umfangreiches Trainingsbuch, das Ihnen detailliert den Umgang mit den über 100 Befehlen des SIMON's BASIC erklärt. Ausführliche Darstellung aller Befehle (auch der, die nicht im Handbuch stehen). Natürlich auch mit allen Macken und Hinweisen, wie man diese umgeht. Dazu zahlreiche Beispielprogramme und interessante Programmiertricks. Nach jedem Kapitel Testaufgaben zum optimalen Selbststudium. Dieses Buch sollte jeder SIMON's BASIC-Anwender unbedingt haben! Das **TRAININGS-BUCH ZUM SIMON's BASIC**, 1984, ca. 300 Seiten, DM 49,-.



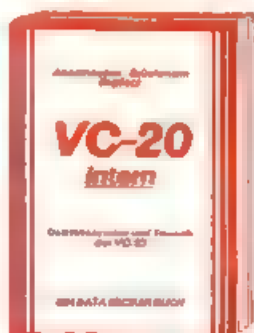
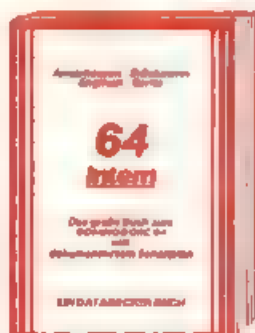
Wer besser und leichter in BASIC programmieren möchte, der braucht dieses neue Buch. **64 FÜR PROFIS** zeigt **■** man erfolgreich Anwendungsprobleme in BASIC löst und verrät Erfolgsgeheimnisse der Programmierprofis. Vom Programmentwurf über Menüsteuerung, Maskenaufbau, Parametrisierung, Datenzugriff **■** Druckausgabe bis hin zur Dokumentation wird anschaulich mit Beispielen dargestellt, wie gute BASIC-Programmierung vor sich geht. Fünf komplett beschriebene, lauffertige Anwendungsprogramme für den C-64 illustrieren **■** Inhalt der einzelnen Kapitel beispielhaft. Mit **64 FÜR PROFIS** lernen **■** gute und erfolgreiche BASIC-Programmierung. **64 FÜR PROFIS**, 1983, ca. 220 Seiten, **■** 49,-.

Darauf haben Sie gewartet: Endlich ein Buch, das Ihnen ausführlich und verständlich die Arbeit mit der Floppy VC-1541 erklärt. Das **GROSSE FLOPPY BUCH** ist für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen interessant. Sein Inhalt reicht von der Programmspeicherung bis zum DOS-Zugriff, von der sequentiellen Datenaufzeichnung bis zum Direktzugriff, von der technischen Beschreibung bis zum ausführlich dokumentierten **■** Listing, von den Systembefehlen bis zur detaillierten Beschreibung der Programme der Test/Diagnosediskette. Exakt beschriebene Beispiel- und Hilfsprogramme ergänzen dieses neue Superbuch. Mit dem **GROSSEN FLOPPY-BUCH** meistern Sie auch Ihre Floppy. Das **GROSSE FLOPPY BUCH**, 1983, ca. 320 Seiten, DM 49,-.



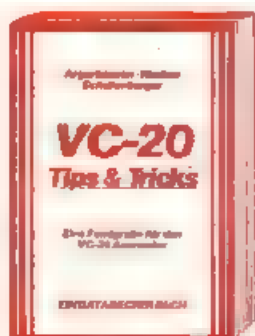
Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von **■** TIPS & TRICKS enthält eine umfangreiche Sammlung von POKE's und anderen nützlichen Routinen, Multitasking mit dem C-64, hochauflösende Graphik und Turbo-Porteschnitte, mehr über CP/M auf dem C-64, mehr über Anschluß- und Erweiterungsmöglichkeiten durch USER PORT und **■** IN-SION PCRT, sowie zahlreiche ausführlich dokumentierte Programme von **■** SORT-Foutine über zahlreiche BASIC-Erweiterungen bis hin zur 3D-Graphik (alle Maschinenprogramme, jetzt mit BASIC-Loaderprogramm!). **64 TIPS UND TRICKS** ist eine echte Fundgrube für jeden COMMODORE 64 Anwender. **■** TIPS & TRICKS, 2. Auflage 1983, ca. 280 Seiten, DM 49,-.

Jetzt in überarbeiteter und erweiterter 3. Auflage: **64 INTERN** erklärt detailliert Architektur und technische Möglichkeiten **■** C-64, zerlegt mit einem ausführlich dokumentierten ROM-Listing Betriebssystem und BASIC-Interpreter, bringt mehr über Funktionen und Programmierung des neuen Synthesizer Sound Chip und der hochauflösenden Graphik, zeigt die Unterschiede zwischen VC-20, C-64 und CBM 8000 und gibt Hinweise zur Umsetzung von Programmen. Zahlreiche lauffertige Beispielprogramme, Schaltbilder und die Clou: **■** zwei ausführlich dokumentierte Original COMMODORE Schaltpläne zum Auskloppen. Dieses Buch sollte jeder 64-Anwender und Interessent haben. **64 INTERN**, 3. Auflage 1983, ca. 320 Seiten, DM 69,-.



Die überarbeitete und erweiterte 3. Auflage von **VC-20 INTERN** beschäftigt sich mit Technik und Betriebssystem **DES VC-20** und enthält ein ausführlich dokumentiertes ROM-Listing, die Belegung der ZEROPAGE und anderer wichtiger Bereiche, übersichtliche Zusammenfassungen der Routinen des BASIC-Interpreters und des VC-20 Betriebssystems, eine Einführung in die Programmierung in Maschinensprache, eine detaillierte Beschreibung der Technik des VC-20 und die Clou: drei Original COMMODORE Schaltpläne zum Auskloppen! Damit ist VC-20 INTERN für jeder Interessent, der sich näher mit Technik und Maschinenprogrammierung des VC-20 auseinandersetzen möchte. **VC-20 INTERN**, 2. Auflage 1983, ca. 230 Seiten, DM 49,-.

Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von **VC-20 TIPS & TRICKS** enthält eine detaillierte Beschreibung der Programmierung von Sound und Graphik des VC-20, mehr über Speicherbelegung, Speichererweiterung und die optimale Nutzung der einzelnen Speichermodule, BASIC-Erweiterungen **■** Eintippen, umfangreiche Sammlung von POKE's und vielen anderen nützlichen Routinen, zahlreiche interessante Beispiel- und Anwendungsprogramme, komplett dokumentiert und fertig zum Eintippen (z.B. Spiele, Funktionsplotter, Graphik Editor, Sound Editor) und vieles andere mehr. **VC-20 TIPS & TRICKS** ist eine echte Fundgrube für jeden VC-20 Anwender. **VC-20 TIPS & TRICKS**, 2. Auflage 1983, ca. 230 Seiten, DM 49,-.



Eine leicht verständliche Einführung in die Programmierung des COMMODORE 64 **■** Maschinensprache und Assembler für alle diejenigen, denen die Programmierung in BASIC nicht mehr ausreicht. Beispiele erläutern jeden neuen Befehl. Zur komfortablen Eingabe und zum Auswerten Ihrer Maschinenprogramme enthält das Buch einen kompletten Assembler, einen Disassembler und einen Einzelschritt-Simulator, der besonders für den Anfänger sehr nützlich ist. Natürlich zugeschnitten auf Ihren Computer, den COMMODORE 64. Das **MASCHINENSPRACHFRUCH ZUM COMMODORE 64**, 1984, ca. 200 Seiten, DM 39,-.

IM GROSSEN KATALOG FÜR KLEINE COMPUTER
DATA BECKER

Mercwingerstr. 30 - 4000 Düsseldorf - Tel. (0211) 310010 - im Hause AUTO BECKER

DATA BECKER BÜCHER und PROGRAMME erhalten Sie im Computer-Fachhandel, in den Computerabteilungen der Kauf- und Warenhäuser und im Buchhandel.
Auslieferung für Österreich Fachbuchcenter ERB, Schweiz THAL AG und Benelux COMPUTERCOLLECTIEF.


BESTELL-COUPON
Einsenden an: DATA BECKER, Mercwingerstr. 30 - 4000 Düsseldorf 1
Bitte senden Sie mir:

☐ per Nachnahme ☐ zzgl. Post & Versandkosten
☐ DATA WELT 1184 (DM 4,- in Briefmarken liegen bei)

Name und Adresse
Bitte deutlich
schreiben

Börse für den C-64

COMMODORE 64

Mit dem 3. Spiel "Börse" für den Commodore  hoffen wir auch diesmal, daß alle C-64-Besitzer in diesem Heft voll auf Ihre Kosten kommen und für jeden Geschmack und jede Spielrichtung etwas dabei ist.

Da wir bereits in "Homecomputer" 1/84 ein Börsenspiel, unter dem Namen "Wallstreet" für den Apple II, abdruckten und die positive Resonanz hierauf sehr groß war - vor allem wurden wir gebeten, dieses umgeschriebene Programm auch für andere Computer abzuzeichnen, möchten wir hiemit zumindest schon einmal den C-64-

Besitzern die Gelegenheit geben, sich an einer Börse als Spekulationsgenie zu beweisen.

Spielverlauf:

Es können bis zu 4 Personen teilnehmen, deren Namen man in den Computer eingibt. Das Grundkapital für jeden, beträgt 50.000,- DM.

Nun erscheint die Börsenübersicht und

es wird gefragt, ob Sie kaufen oder verkaufen möchten. Je nachdem, ob Sie die richtige Entscheidung getroffen haben, erhöht oder verringert sich im weiteren Spielverlauf Ihr Kapital. Hinzu kommen natürlich noch Dividendenauszahlungen, Steuerrückzahlungen, Zinsen u.s.w.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen!

```

1 REM ERZEUGUNG VON ZUFALLSZAHLEN
3 POKE139,PEEK(56324):POKE140,PEEK(56325)
6 POKE141,PEEK(160):POKE142,PEEK(161)
7 POKE143,PEEK(162)
10 PRINT"J"
20 POKE53280,1:POKE53281,1
30 PRINT"*****SPL(13)"**WALL STREET**"
50 PRINT"*****EIN SPIEL VON THOMAS GRAF**"
55 FORT=0TO1500:NEXTT
60 PRINT"*****EIN SPIEL VON ERNST RASTFELD**"
65 FORT=0TC2000:NEXTT
70 PRINT"J"
80 PRINT"ZIEL DES SPIEL IST ES
90 PRINT"ZUMGEGLICHST GUENSTIG
100 PRINT"DER BOERSE ZU SPEKULIEREN"
110 PRINT"DAWABEI STEHEN IHNNEN "
120 PRINT"50000 DM.- GRUNDKAPITAL"
130 PRINT"ZUR VERFUEGUNG"
140 PRINT"ES KOENNEN BIS ZU 4 "
150 PRINT"SPIELER TEILNEHMEN"
155 PRINT"WRACHTEN SIE ABER AUF"
156 PRINT"ZUHR BANKKAPITAL"
160 FORG=0TO1500:NEXTG
170 PRINT"*****SPC(10)"**WIEL SPASS!*"
180 PRINT"*****FERTIG?*"
190 GETA$:IF A$="" THEN190
200 PRINT"J"
210 PRINT"*****WIEVIELE SPIELER SIND
220 PRINTSPC(13)"BETEILIGT?"
230 GETA$:IF A$="" THEN230
240 A=VAL(A$)
245 IF A>4 THENPRINT"BITTE NUR 4 SPIELER":GOTO230
250 PRINT"GEBEN SIE DIE NAMEN DER SPIELER EIN"
270 A$(1)="ALLI."
275 A$(2)="DAI.-B."
280 A$(3)="VW"
285 A$(4)="VEBA"
290 A$(5)="LINDE"
295 A$(6)="HOESCH"

```



```

300 A$(7)="HE1.-Z."
305 A$(8)="HOLZM."
310 A$(9)="MAN"
315 Z=INT(50*RND(1))+30
320 FORR=1TO9:D(R)=100:NEXT
350 B=B+1
360 IFB>ATHEN390
370 INPUT"0";B*(B)
380 C(B)=50000
385 GOTO350
390 POKE53280,0:POKE53281,0
400 PRINT"1"
405 FORR=1TO9:IFD(R)<9THENW(R)=9:NEXTR
410 Y=Y+1
415 IFY>2THEN5000
420 PRINT"#####DOERSENUEBERSICHT###"
430 PRINT"1"
440 PRINT"ALLIANZ(1) 1 "D(1)"DM.-"
450 PRINT"DAL.-BENZ(2) 2 "D(2)"DM.-"
460 PRINT"VW(3) 3 "D(3)"DM.-"
470 PRINT"VEBA(4) 4 "D(4)"DM.-"
480 PRINT"LINDE(5) 5 "D(5)"DM.-"
490 PRINT"HOESCH(6) 6 "D(6)"DM.-"
500 PRINT"HEIDE.-Z.(7) 7 "D(7)"DM.-"
510 PRINT"HOLZMANN(8) 8 "D(8)"DM.-"
520 PRINT"MANNESMANN(9) 9 "D(9)"DM.-"
530 PRINT"1.MOECHTEN SIE:1.KAUFEN(1)2.VERKAUFEN(2)
3.ABWARTEN(3)4.UEBERSICHT(4)
531 E=E+1
532 IFE=3THENE=1
533 PRINTSPC(13)"##"B*(E)"##"
535 IFE=3THENE=1
540 GETA$:IFA$=""THEN540
550 IFA$="K"THEN800
560 IFA$="V"THEN1500
570 IFA$="A"THEN600
580 IFA$="U"THEN1200
590 GOTO540
600 F=INT(12*RND(1))+1
610 ONFOOT0620,630,640,650,660,670,680,710,710,710,710,710
620 PRINT"#####SIE HAT VIEL GEWINN GEMACHT"
621 PRINT"#####DM.- *DIVIDENDENAUSZAHLUNG*"
622 C(E)=C(E)+2000
623 GOTO700
630 PRINT"#####SIE HAT GEWINNE GEMACHT"
631 PRINT"#####DM.- *DIVIDENDENAUSZAHLUNG*"
632 C(E)=C(E)+1000
633 GOTO700
640 PRINT"#####DM.- *STEUERRUECKZAHLUNG*"
642 C(E)=C(E)+500
643 GOTO700
650 PRINT"#####SIE BEKOMMEN ##### DM.- ZINSEN"
652 C(E)=C(E)+500
653 GOTO700
660 PRINT"#####SIE MUESSEN ##### DM.- ZINSEN BEZALEN"
662 C(E)=C(E)-500
663 GOTO700
670 PRINT"#####DM.- *STEUERNACHZAHLUNG*"
672 C(E)=C(E)-500
673 GOTO700
680 PRINT"#####SIE VERLIEREN 1000 DM.- "
681 PRINT"#####DURCH SCHLECHTE SPEKULATION"
683 C(E)=C(E)+1000

```

```

700 FORT=0T02500:NEXT
710 GOSUB6000:GOTO400
800 ☐ KAUFEN
810 INPUT"OWIEVIELE AKTIEN";G
820 PRINT"OWELCHE (1/2/3/4/5/6/7/8/9)?"
830 GETA$:IFA$=""THEN830
840 H=VAL(A$)
850 I=0*D(H)
860 J1= 0*D(H)*2.5/1000
865 J=INT(J1)
870 K=INT(0*D(H)/1000)
880 IFK=0THENK=1
890 L=INT(0*D(H)/100)
900 IFL<8THENL=8
910 M=M+L+K+J+I
920 PRINT"J"
930 PRINT"OWO" AKTIEN ZU " D(H)"DM.- VON "A*(H)
940 PRINT"OWWERT ☐ AKTIEN= "I
950 PRINT"OWBOERS.-UMS.STEUER= "J
960 PRINT"OWCOURTAGE= "K
970 PRINT"OWPROVISION= "L
980 PRINT"OWKAUFFREIS= "M
990 PRINT"
☐ PRINT"OWWOLLEN SIE DIE AKTIEN KAUFEN(J/N)"
1010 GETA$:IFA$=""THEN1010
1020 IFA$="N"THENM=0:E=E-1:GOTO400
1030 IFA$="J"THEN1100
1040 GOTO1010
1100 GOSUB6000
1135 IF(E)-M<0THENM=0:GOTO400
1140 C(E)=C(E)-M
1150 IFE=1THENGOSUB2000
1160 IFE=2THENGOSUB2010
1170 IFE=3THENGOSUB2020
1180 IFE=4THENGOSUB2030
☐ PRINT"OWSIE HABEN "C(E)"DM.- KAPITAL"
1210 PRINT"OWFERTIG?"
1215 ☐
1217 IFA$="U"THENE=E-1
1220 ☐$:IFA$=""THEN1220
1230 GOTO400
1500 IFE=1THENGOSUB3000
1530 IFE=2THENGOSUB3100
1560 IFE=3THENGOSUB3200
1570 IFE=4THENGOSUB3300
1580 GOSUB6000
1600 GOTO1200
☐ M1(H)=M1(H)+G
☐ RETURN
2010 M2(H)=M2(H)+G
2015 RETURN
☐ M3(H)=M3(H)+G
2025 RETURN
2030 M4(H)=M4(H)+G
2035 RETURN
3000 FORU=1TO9:PRINTA$(U),M1(U),
3010 NEXTU
3015 GOSUB3400
3020 IFM1(S)-R<0THENGOTO400
3030 T=R*M1(S)
3040 M1(S)=M1(S)-R
3050 C(E)=C(E)+T
3060 RETURN

```



```

3100 FORU=1TO9:PRINT$(U),M2(U),
3110 NEXTU
3115 GOSUB3400
3120 IFM2(S)-R<0THENGOTO400
3130 T=R#D(S)
3140 M2(S)=M2(S)-R
3150 C(E)=C(E)+T
3160 RETURN
3200 FORU=1TO9:PRINT$(U),M3(U),
3210 NEXTU
3215 GOSUB3400
3220 IFM3(S)-R<0THENGOTO400
3230 T=R#D(S)
3240 M3(S)=M3(S)-R
3250 C(E)=C(E)+T
3260 RETURN
3300 FORU=1TO9:PRINT$(U),M4(U),
3310 NEXTU
3315 GOSUB3400
3320 IFM4(S)-R<0THENGOTO400
3330 T=R#D(S)
3340 M4(S)=M3(S)-R
3350 C(E)=C(E)+T
3360 RETURN
3400 INPUT"WIEVIELE":R
3410 PRINT"WELCHE(1/2/3/4/5/6/7/8/9)"
3420 GETA$:IFA$=""THEN3420
3430 S=VAL(A$):RETURN
5000 PRINT"***** SCHWARZER FREITAG ***"
5010 FORR=0TO1000:NEXT
5020 PRINT"DOLEIDER HABEN SIE IHR"
5030 PRINT"DESANDES BOERSENKAPITAL"
5035 PRINT"VERLOREN!"
5036 PRINT"DER SIEDER ERGIEBT SICH"
5040 PRINT"UNN AUS IHREM BANKKAPITAL"
5050 FORR=0TO5000:NEXT
5060 PRINT"X"SPC(11)"VIEL GLUECK!"
5070 FORR=0TO2500:NEXT
5080 PRINT"X"SPC(11)"DEWINNTAFEL"
5090 PRINT"N"
5095 B=B-1
5100 FORR=1TOB:PRINT"X"SPC(11)"B(R),C(R):NEXT
5110 PRINT"MOECHTEN SIE WEITER SPIELEN (J/N)?"
5120 GETA$:IFA$=""THEN5120
5130 IFA$="N"THENPRINT"X"SPC(8)"HERZLICHEN GLUECKWUNSCH"
5135 IFA$="N"THENPRINTSPC(15)"ZUM SIEG!":END
5140 B=B+1
5150 FORR=1TO9:M1(R)=0:NEXT
5160 FORR=1TO9:M2(R)=0:NEXT
5170 FORR=1TO9:M3(R)=0:NEXT
5190 FORR=1TO9:M4(R)=0:NEXT
5200 Y=0:Z=INT(50#RND(1))+20
5210 GOTO400
5900 REM BOERSENKURSE
6000 O1=2#RND(1):B1=B1+1
6005 O=INT(O1)
6010 Q=INT(9#RND(1))+1
6020 P=INT(20#RND(1))
6030 IFO=0THEN6050
6040 D(Q)=D(Q)+P:GOTO6060
6050 D(Q)=D(Q)-P
6060 IFB1<2THEN6000
6070 B1=0:RETURN

```

Bowling

für den C-64

Wir bringen Ihnen, liebe C-64-Freunde, in diesem Heft mit dem Programm "Bowling", Ihre eigene Bowling-Bahn direkt ins Haus.

Gerade bei dieser Art von Gesellschaftsspielen, an denen mehrere Personen teilnehmen können, wird jeder Heimcomputerbesitzer die kommunikative Wirkung, die gerade hier mit dem Computer erzielt werden kann, zu schätzen wissen und vielleicht auch gleich die Gelegenheit nutzen, seine Freunde und Verwandten, die bisher nur mit einer abwertenden Handbewegung auf das Thema "Computer zu Hause" reagiert haben,

auf spielerische Art und Weise in diese, wohl noch für viele, "(neue) Welt" einzuführen.

Spielbeschreibung:

Nach dem Laden der Kassette, erscheint auf dem Bildschirm des C-64 eine Nachbildung einer typischen Bowlingbahn mit Punktestand und Namensangabe (nach vorherigem eingeben der Namen von allen Teilnehmern - max. 10) des Spielers, der gerade an der Reihe ist.

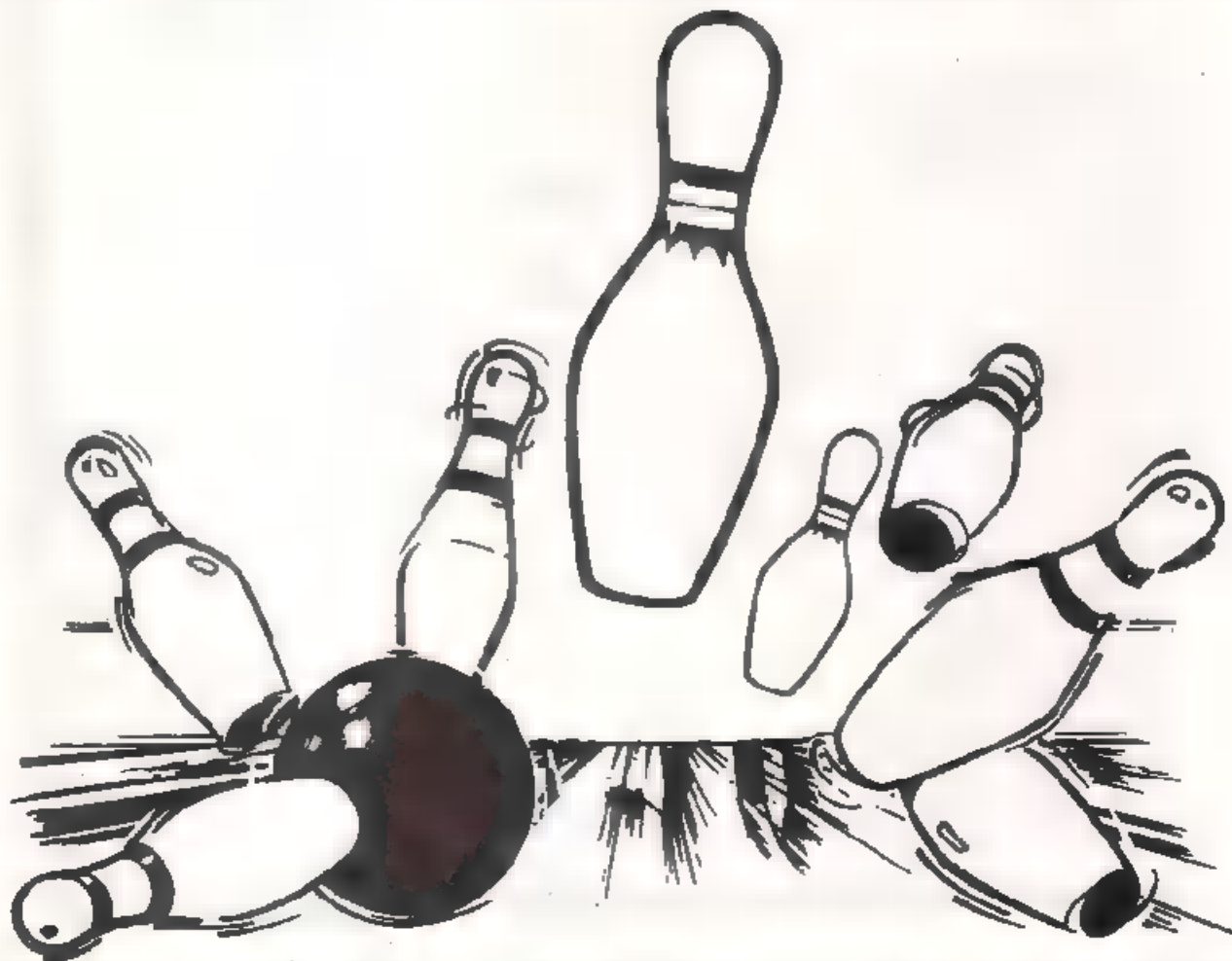
Ein Spiel besteht aus 10 Runden. Jeder Spieler hat 3 Bälle zur Verfügung.

Mit dem Feuerknopf wird der Ball gestartet und mit dem Joystick zum Ziel gelenkt.

Viel Spaß!

Folgende Zeilen müssen geändert werden, um auf Keyboard spielen zu können:

```
1199 IF PEEK(203) = 1 THEN 222
1235 IF PEEK(203) = 2 THEN X=X+0.5: IF X>9 THEN BL=1
1240 IF PEEK(203) = 7 THEN X=X-0.5: IF X<1 THEN BL=1
1300 GET
1390 IF  = "J" THEN RUN
    IF  = "H" THEN PRINT "3":
```




```

S_E=55256:B=1024:SI=54222
10 PRINT " "
11 PRINT " "
12 PRINT " "
13 PRINT " "
14 PRINT " "
15 PRINT " "
16 PRINT " "
17 PRINT "MOUSTECKE JOYSTICK IN CONT. PORT2"
18 PRINT "MOMAS SPIEL WIRD IN 10 RUNDEN GESPIELT JE-"
19 PRINT "DER SPIELER HAT PRO RUNDE 3 BÄLLE MIT"
20 PRINT "DEN FEUERKNÖPFE STARTEST DU DEN BALL DA-"
21 PRINT "NN KANHST DU INN MIT DEM KNUEPPEL LEIKEN"
25 INPUT "HIEVIELE SPIELER? (NS:JEWS) 10 THEN PRINT "BIS ZU 10 SPIELERHIL":GOTO25
30 PRINT "T: FORMA=1TOWS
40 PRINT "NAME=JES"NA" SPIELERS?"
50 INPUT M$(NA):PRINT "T: JELEN(HM$(NA))>7 THEN PRINT "BIS ZU 7 BUCHSTABEN!":GOTO48
60 NEXT NA
65 FOR R2=1 TO 10:
70 FOR IG=1 TO WS:
80 PRINT "T:HM$(IG):TAB(10)R2=RUNDE#
100 FOR RA=130 TO 185:EP48
110 POKE B+RA,186:POKE F+RA,1
120 POKE B+RA+10,117:POKE F+RA+10,1
130 NEXT RA
131 PRINT "T: FORMA=1TOWS:PRINT TAB(21)HM$(ND):EP(ND):NEXT ND
140 POKE B+132,150:POKE F+132,0
145 POKE B+134,150:POKE F+134,0
150 POKE B+136,150:POKE F+136,0
155 POKE B+138,150:POKE F+138,0
160 POKE B+140,150:POKE F+140,0
165 POKE B+142,150:POKE F+142,0
170 POKE B+144,150:POKE F+144,0
175 POKE B+146,150:POKE F+146,0
180 POKE B+148,150:POKE F+148,0
185 POKE B+150,150:POKE F+150,0
190 FOR ZD=1 TO 3: P=0
192 Y=1: A=1: B=0
193 IF (PEEK(56320) AND 16)=0 THEN 222
196 POKE B+1+Y+X-32
200 X=X+1: IF X=10 THEN X=1: IF X=2 THEN A=-A
210 POKE B+1+Y+X,0: POKE B+1+Y+X-1
215 FOR T=1 TO 10: NEXT T
220 GOTO 193
222 POKE B+24,15:POKE B+25,25:POKE B+26,68
224 POKE B+27,69:POKE B+28,1,29:POKE B+30,1,17
229 FOR BB=3:1 TO 10: STEP=40
230 ZU=INT(RND(1)*3)
231 IF PEEK(BB+B*X)=160 AND ZU=0 THEN POKE BB+B*X-29,32
232 IF PEEK(BB+B*X)=160 AND ZU=1 THEN POKE BB+B*X-21,32
233 IF PEEK(BB+B*X)=160 AND ZU=2 THEN POKE BB+B*X-31,32:POKE BB+B*X-29,32
234 IF B=1 THEN 1258
235 IF (PEEK(56320) AND 8)=0 THEN X=X+0.5: IF X>0 THEN B=1
240 IF (PEEK(56320) AND 4)=0 THEN X=X-0.5: IF X<1 THEN B=1
250 POKE BB+B*X,0: POKE BB+B*X,0
260 FOR Z=1 TO 20: NEXT Z
270 POKE BB+B*X,32
280 NEXT BB: P=0
285 POKE B+4,0:POKE B+5,0:POKE B+6,0
290 IF PEEK(B+132)<160 THEN P=P+1
295 IF PEEK(B+134)<160 THEN P=P+1
300 IF PEEK(B+136)<160 THEN P=P+1
305 IF PEEK(B+138)<160 THEN P=P+1
310 IF PEEK(B+140)<160 THEN P=P+1
315 IF PEEK(B+142)<160 THEN P=P+1
320 IF PEEK(B+144)<160 THEN P=P+1
325 IF PEEK(B+146)<160 THEN P=P+1
330 IF PEEK(B+148)<160 THEN P=P+1
335 IF PEEK(B+150)<160 THEN P=P+1
340 IF ZD=1 AND P=10 THEN P=56:EP(IG)=EP(IG)+P:GOTO310
345 IF ZD=2 AND P=10 THEN P=40:EP(IG)=EP(IG)+P:GOTO310
350 IF ZD=3 AND P=10 THEN P=25:EP(IG)=EP(IG)+P:GOTO310
355 IF ZD=3 AND P<10 THEN EP(IG)=EP(IG)+P:GOTO310
360 NEXT IG
370 NEXT R2
380 PRINT "T: ECRY=1TOWS:PRINT TAB(21)HM$(T):EP(T):NEXT T
390 PRINT "T:HM$(NA)NOCHMAL? (N:K:J=>12"
395 J=PEEK(56320)
400 IF (J AND 8)=0 THEN RUH
410 IF (J AND 4)=0 THEN PRINT "T: END
415 GOTO 390

```

C-64

Wird Ihr Raumschiff dreimal getroffen oder stürzt dreimal ab, so ist das Spiel zu Ende, das Punktekonto erscheint und sie werden gefragt, ob ein neues Spiel gewünscht wird.
Viel Spaß!

```

160 PRINT "J"
200 GOSUB 2700
235 POKEV+21, 20: POKEV+30, 0
237 Z=INT(RND(1)*201): N=INT(RND(1)*200)
239 FOR I=1 TO 250 STEP 10
240 GETA$
241 PRINT "M"; B; "N: ENERGIE"; " "
242 PRINT TAB(18); "J"; "D1"; " "
245 IF A$="" THEN X=0: B=B-1
250 IF A$="Z" THEN GOSUB 1000
255 IF W=4 THEN Z35
260 IF A$="N" THEN X=25: B=B-4
270 IF H$="X" THEN X=-25: B=B-4
275 IF B<=0 THEN GOTO 2000
280 XY=XY+X
281 Z=Z+3: H=N+3
282 ZY=SIN(Z/20)*90+170
283 NY=SIN(N/20)*90+130
284 IF XY>255 THEN XY=255
285 IF X<63 THEN XY=63
287 I1=1+50: IF I1>250 THEN I1=1
290 POKEV+4, XY: POKEV+5, ZY: POKEV+8, NY
300 POKEV+5, 250: POKEV+6, ZY: POKEV+7, I: POKEV+9, I1
310 IF PEEK(V+30)=12 THEN GOTO 2000
315 IF PEEK(V+30)=20 THEN GOTO 2000
320 NEXT
325 GOTO 235
363 RESTORE: REM ALFAU
1006 POKEV+21, PEEK(V+21)+1
1005 FOR J=21 TO 200 STEP 20
1010 POKEV+0, XY: POKEV+1, J
1020 W=PEEK(V+21): W1=PEEK(V+30)
1025 W2=W-W1
1030 POKEV+21, W2
1040 IF W1=90 OR W1=17 THEN B=B+100: GOSUB 1500: RETURN
1050 POKEV+30, 0
1060 NEXT

```


Ship Battle

für den Sharp MZ-80A

Dieses Programm ist eine computerisierte Form des herkömmlichen Spieles "Schiffe versenken". Der Computer ist dabei der Gegner. Die genaue Spielanleitung ist im Listing bereits enthalten.

10- 70	Initialisierung (Aufstellung der Spielfelder: A(10,17)=eigenes Spielfeld, B(10,17)=Spielfeld des Computers, C(10,17)=Kontrollspielfeld)
90- 155	Legen der eigenen Schiffe
160- 176	Zeichnen des eigenen Spielfeldes
180- 220	Computer setzt sich gleich viele Schiffe
251	Test, ob eingegebene Koordinaten innerhalb der Begrenzung liegen
260	Test, ob ich einen Treffer erzielt habe
272- 340	Computer schießt und testet, ob er schon einmal dorthin geschossen hat
350- 380	Zeichnen des neuen eigenen Spielfeldes und des Kontrollspielfeldes
390- 700	Erklären sich von selbst:
1000- 1320	Spielanleitung

```

1 REM  COPYRIGHT BY M. PORRO
2 REM  SCHLOSSERSIK. 16
3 REM  CH-9000 ST. GALLEN
4 REM
5 REM
6 PRINT "■■■■■";TAB(12);"SHIP-BATTLE"
7 PRINT TAB(12);"*****"
8 REM
9 REM
10 REM ** LEEREN DER MATRIX FELD
11 REM
12 REM
13 REM
14 DIM A(10,17),B(10,17),C(10,17):K=F=T=K9=0
15 FOR M=2 TO 16
16 FOR Q=2 TO 9
17 M1=ASC(" "):A(M,K)=M1:B(M,K)=M1:C(M,K)=M1
18 NEXT Q
19 NEXT M
20 REM
21 REM
22 REM ** UMRÄUUNG DER SPIELFELDER
23 REM
24 REM
25 FOR P=1 TO 10
26 M2=ASC("X")
27 A(P,1)=M2
28 A(P,17)=M2
29 B(P,1)=M2
30 B(P,17)=M2
31 C(P,1)=M2
32 C(P,17)=M2
33 NEXT P
34 FOR Q=1 TO 17
35 A(1,Q)=M2
36 A(10,Q)=M2
37 C(1,Q)=M2
38 C(10,Q)=M2
39 B(1,Q)=M2
40 B(10,Q)=M2
41 NEXT Q
42 REM
43 REM
44 REM
45 REM
46 REM
47 REM
48 REM
49 REM
50 REM
51 REM
52 REM
53 REM
54 REM
55 REM
56 REM
57 REM
58 REM
59 REM
60 REM
61 REM
62 REM
63 REM
64 REM
65 REM
66 REM
67 REM
68 REM
69 REM
70 REM

```

Dein Feld

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXX
X+                X
X      +          + X
X                X
X      +      +      X
X                X
X                X
X      +                X
X                X
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Deine Schuesse

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXX
X      +                X
X      +      +      X
X+      X      +      X
X      +                X
X      +                X
X      +                X
X      +                X
X      +                X
X      +                X
X      +                X
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

```



```

80 INPUT "Wuenschest Du eine Spielanleitung (J/N)?":Xs
85 IF Xs="J" THEN 1000
90 PRINT "Du kannst beliebig viele Schiffe in"
100 PRINT "ein Koordinatennetz der Grosse 8 X 15 legen."
102 PRINT "----- 15"
103 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15"
110 PRINT "Gib zuerst die senkrechte, dann 'k'="
115 PRINT "die Waagrechte Koordinate ein!"
120 INPUT "Senkrechte=":S:INPUT "Waagrechte=":T
121 IF (S<1)<>(S>8) THEN GOSUB 900:GOTO 120
122 IF (T<1)<>(T>15) THEN GOSUB 900:GOTO 120
123 S=S+1:T=T+1
130 M2=ASC("M")
131 IF A(S,T)=M2 THEN K9=K9+1
132 A(S,T)=M2
140 PRINT "Mochtest Du weitere Schiffe legen J/N?":INPUT Us
150 IF Us="J" THEN K9=K9+1:GOTO 120
155 IF Us="N" THEN 160
157 GOTO 140
160 PRINT "Dein Feld sieht folgendermassen ---":FOR L=1 TO 1000:NEXT L
165 PRINT "":CURSOR 3,1:PRINT "Dein Feld"
170 FOR T9=1 TO 10
171 FOR T8=1 TO 17
172 M5=A(T9,T8):N5=CHR$(M5)
173 PRINTN5;
174 NEXT T8
175 PRINT
176 NEXT T9
180 REM
181 REM
182 REM COMP. SETZT GLEICH VIEL SCHIFFE
183 REM
190 M=INT(2+8*RDND(1))
200 N=INT(2+15*RDND(1))
207 IF B(M,N)=M2 THEN 190
210 B(M,N)=M2:F=F+1
220 IF K9<F+1 THEN 230
230 GOTO 190
230 CURSOR 0,16:PRINT "Du darfst zuerst schiessen, gebe "
240 INPUT "s=":senkrechte Koordinate:": A1:A1=A1+1
241 IF ((A1-1)<1)<>((A1-1)>8) THEN GOSUB 900:GOSUB 800:CURSOR 0,14:GOTO 240
250 INPUT "waagrechte Koordinate:":A2:A2=A2+1
251 IF ((A2-1)<1)<>((A2-1)>15) THEN GOSUB 900:GOSUB 800:CURSOR 0,16:GOTO 240
260 IF B(A1,A2)=M2 THEN 380
270 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT "Du hast nicht getroffen !"
272 M3=ASC("M"):C(A1,A2)=M3
280 B1=INT(2+8*RDND(1))
290 B2=INT(2+15*RDND(1))
300 IF A(B1,B2)=M3 THEN 280
310 IF A(B1,B2)=M2 THEN 460
320 PRINT "Ich habe auf "(B1-1);", "(B2-1);" geschossen und "
321 PRINT "nicht getroffen"
340 PRINT "Du bist wieder an der Reihe!":A(B1,B2)=M3
350 CURSOR 0,4
361 FOR T9=1 TO 10
362 FOR T8=1 TO 17
363 M5=A(T9,T8):N5=CHR$(M5)
364 PRINTN5;
365 NEXT T8
366 PRINT
367 NEXT T9
368 CURSOR 22,1:PRINT "Deine Schuesse"
369 FOR T9= 1 TO 10
370 FOR T8= 1 TO 17
371 R3=C(T9,T8):N3=CHR$(R3)
372 CURSOR T8+20,T9+3:PRINT N3;

```

```

373 NEXT T8
374 PRINT
375 NEXT T9
376 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"gebe "
378 GOTO 240
380 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"D u hast getroffen":T1=T1+1
390 M7=ASC("0")
395 IF M7<>C(A1,A2) THEN 399
396 T1=T1-1:PRINT"D u hast aber bereits"
397 PRINT"einmal hierhin ge-"
398 PRINT"schossen":FOR L=1 TO 3000:NEXT L:GOTO 400
399 C(A1,A2)=M7
400 IF T9=T1 THEN 420
410 PRINT"und hast somit einen weiteren Schuss":FOR L=1 TO 1000:NEXT L
411 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"gebe":GOTO 240
420 PRINT"und somit gewonnen !!!!!!!"
430 PRINT"ein weiteres Spiel J/N?":INPUT P8
440 IF P8="J" THEN 10
450 GOTO 700
460 GOSUB 800:CURSOR 0,17:PRINT"ich habe auf "(B1-1);","(B2-1))" geschossen
470 PRINT"und getroffen":FOR L=1 TO 1500:NEXT L
480 T5=T5+1
490 IF T5=M9 THEN 520
500 PRINT"ich darf deshalb nochmals schießen":FOR L=1 TO 2000:NEXT L
510 A(B1,B2)=M3:GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"gebe"
520 PRINT"und somit gewonnen !!!!!!":PRINT:GOTO 430
700 END
800 CURSOR 0,16:PRINT"
810 CURSOR 0,17:PRINT"
820 CURSOR 0,18:PRINT"
830 CURSOR 0,19:PRINT"
840 CURSOR 0,20:PRINT"
850 CURSOR 0,21:PRINT"
860 CURSOR 0,22:PRINT"
870 CURSOR 0,23:PRINT"
880 RETURN
900 USR(10030)
910 RETURN
1000 PRINT"Das Spiel 'SHIP BATTLE' ist eine compu-
1010 PRINT"terisierte Form des Spiels 'Schiffe
1020 PRINT"versenken'. Der Computer ist dabei Dein
1030 PRINT"Gegner. Auf einem Spielfeld von 15
1040 PRINT"Einheiten kannst Du am Anfang viele
1050 PRINT"Schiffe platzieren wie Du willst. Der
1060 PRINT"Computer seinerseits legt sich eben-
1070 PRINT"falls ein Spielfeld gleicher Größe
1080 PRINT"und mit gleich vielen Schiffen an. Nun
1090 PRINT"kann das Spiel beginnen. Du versuchst
1100 PRINT"mit der Eingabe von Koordinaten die
1110 PRINT"Schiffe des Computers zu versenken und
1120 PRINT"der Computer seinerseits versucht die
1130 PRINT"deine mit Dir. Wer einmal ein Schiff
1140 PRINT"des Gegners versenkt hat, darf gleich
1150 PRINT"nochmals schießen. Gewonnen hat der,
1160 PRINT"der am schnellsten alle Schiffe des Ge-
1170 PRINT"gners versenkt hat.
1180 PRINT"Während des Spiels wirst Du 2 Felder
1190 PRINT"vor Dich haben: links das Feld, wo Du
1200 PRINT"Deine Schiffe hast, rechts das Feld, wo
1210 PRINT"Deine Einschüsse aufgezeigt werden.
1212 PRINT"-WEITER- druecke Taste!"
1214 GET V8: IF V8="" THEN 1214
1230 PRINT"Auf dem Feld links werden noch zuletzt:
1240 PRINT"lich die Schüsse des Computers aufge-
1250 PRINT"zeigt. Trifft der Computer ein Schiff,
1260 PRINT"so verschwindet dies links Feld.
1270 PRINT"Deine Schiffe sehen so aus:
1280 PRINT"Einschüsse sehen so aus: +
1290 PRINT"Deine Treffer so aus: O
1300 PRINT"-WEITER- druecke Taste
1310 GET V8: IF V8="" THEN 1310
1320 PRINT":GOTO 90

```

18-XZ



출처: 한국농림수산식품교육문화정보원

NEW DINO BEANS

HIGH SCORE 3448

SCORE 2416

日期:

GAME OVER

NEXT Q884E ? YES V. NO #1

TOPIC

HIGH SCORE: 100%

THIS IS YOUR HOME :

THIS IS MY WORK

TO DIRECT YOUR WORK

PRESS 3 = LEFT 5 = DOWN
7 = UP 8 = RIGHT

PHOTOGRAPH BY TONY KAY TO ORDER

Das Ziel dieses Spiels ist es, den Wurm des Computers so in die Enge zu treiben, daß es für ihn keinen Ausgang mehr gibt. ■■■■ Wurm steuern Sie mit den Cursorstasten. ■■■ Punkte setzen sich aus der gekochenen Sirene und der Anzahl der toten gegnerischen Würmer zusammen. ■■■ Der Spieler selbst hat drei Leben, wird er eingekreist, erfolgt natürlich eine Abzug eines bestimmten Punktzahl von seinem Score. Außerdem gibt es noch eine High-Score Wertung. Wir hatten übrigens in unserer CPU-Ausgabe 11/83, ■■■ ein Trost-Programm für den ZX-Spectrum veröffentlicht.

[illegible]

```



1030 GOTO 700
1110 LET Q=0
1120 LET C=-1
1130 GOTO 700
1200 FOR Q=0 TO 10
1210 PRINT AT R,0;"*";AT R,5;" "
1220 A,B,C=" "
1230 NEXT Q
1240 LET L=L-1
1250 LET P=P-INT (P/10)
1260 IF L=0 THEN GOTO 1300
1270 CLS
1280 LET P=P+U*20
1290 PRINT AT 21,0;"SCORE:";P;AT
21,10;"URNS:";U;AT 21,20;"LIVE
S."
1261 FOR U=0 TO 27
1262 PRINT AT 21,0;"I"
1263 NEXT U
1264 PRINT AT 0,0;
1265 GOTO
1300 FOR X=0 TO 50
1310 NEXT X
1320 CLS
1330 IF P>H THEN GOSUB 1400
1330 PRINT AT 5,0;"HIGH SCORE:"
HP;AT 5,3;"SCORE:";P;AT 7,0;"U
URNS:";U;AT 12,0;"GAME OVER:"
21,0;"NEXT NAME ? (YES,Y,NO,N)"
1340 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 11
1350 IF INKEY$="N" THEN GOTO 899
1360
1360 GOTO 1400
1400 LET HP=P
1410 FOR X=1 TO 20
1420 PRINT AT 0,7;"NEW HIGH SCORE"
1430 NEXT X
1400 RETURN
1400 FOR X=1 TO 4
1400 IF U=1 THEN IF PEEK (PEEK 1
1400+256*PEEK 16397+33*(Q-1)+H+1
1400) > 0 THEN GOTO 2100
1400 IF J=0 THEN IF PEEK (PEEK 1
1400+256*PEEK 16397+33*(G+1)+H+1
1400) > 0 THEN GOTO 2200
1400 IF U=3 THEN IF PEEK (PEEK 1
1400+256*PEEK 16397+33*(U+H)=0 TH
1400) GOTO 2300
1400 IF U=4 THEN IF PEEK (PEEK 1
1400+256*PEEK 16397+33*(Q+H+21)=0
1400) THEN GOTO 2400
1400 LET U=U+1
1400 IF U>4 THEN LET U=1
1400 NEXT X
1400 GOTO 2500
1400 LET G=G-1
1400 GOTO 710
1400 LET G=G+1
1400 GOTO 710
1400 LET H=H-1
1400 GOTO 710
1400 LET H=H+1
1400 GOTO 710
1400 FOR Q=1 TO 20
1400 PRINT AT G,H;"*";AT G,H;" "
1400 NEXT Q
1400 LET U=U+1
1400 IF U=13 THEN LET L=L+1
1400 GOTO 1250
1400 STOP

```


Ralley für den ZX-81

Rallye I
von Achim Evertz

Drücken Sie Taste J wenn Sie eine Spielanleitung wollen. Wollen Sie keine, müssen Sie Taste N drücken. Ich wünsche Ihnen viel Spaß.

VERSUCHEN SIE MIT IHREM FAHRZEUG () AUF DER FAHRBAHN () ZU BLEIBEN.

SIE STEuern MIT DEN TASTEN Q=LINKS P=RECHTS. WOLLEN SIE ANDERE TASTEN HABEN, MUESSEN SIE ZEILE 90 UND 100 AENDERN. DRUECKEN SIE S UM ANZUFANGEN VIEL SPASS

SIE HABEN LEIDER NUR 52 KMH ZURUECKGELEGT BEVOR SIE IN DIE ABSPERRUNG GEFAHREN SIND. DURCH DRUECKEN DER S TASTE BEKOMMEN SIE EIN NEUES SPIEL.

VIEL SPASS

```

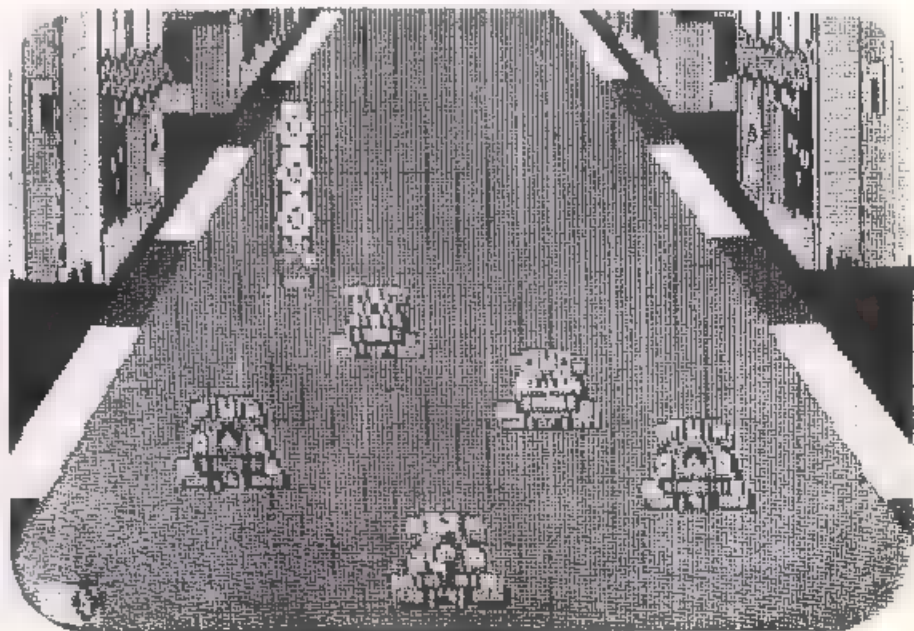
1 REM
2 REM
3 REM
4 REM
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
11 PRINT AT 8,0;"
12 IF INKEY$="" THEN GOTO 12
13 IF INKEY$="J" THEN GOTO 300
14 IF INKEY$="N" THEN GOTO 15
15 CLS
20 LET A=10
22 LET Z=A/A
25 LET U=A/4
30 LET B=A
40 LET C=A+A
45 LET T=Z
50 LET D=A-A/A
55 PRINT AT 20,0;"
60 PRINT AT 2,0;"
70 PRINT AT 3,0;"
80 SCROLL AT 8,0;"
90 IF INKEY$="Q" THEN LET B=B-
Z
100 IF INKEY$="P" THEN LET B=B+
Z
110 PRINT AT 8,0;"
120 IF D<A+U THEN LET D=D+2*AND
125 IF D>U THEN LET D=D-2*AND
140 PRINT AT 8+Z,0;"
150 IF PEEK (PEEK 16390+256*PEE
K 16390)=128 THEN GOTO 505
165 LET T=T+1
170 GOTO 60
180 PRINT "P"
300 PRINT AT 1,0;"
305 PRINT AT 2,0;"
310 PRINT AT 3,0;"
320 PRINT AT 4,0;"
330 PRINT AT 5,0;"
340 PRINT AT 6,0;"
350 PRINT AT 7,0;"
360 PRINT AT 8,0;"
370 PRINT AT 9,0;"
380 PRINT AT 10,0;"
390 PRINT AT 11,0;"
400 PRINT AT 12,0;"
410 PRINT AT 13,0;"
420 PRINT AT 14,0;"
430 PRINT AT 15,0;"
440 PRINT AT 16,0;"
450 PRINT AT 17,0;"
460 PRINT AT 18,0;"
470 PRINT AT 19,0;"

```

```

100 SPASS
110 PRINT AT 20,0;
120 PRINT AT 22,0;
130 IF INKEY$="" THEN GOTO 140
140 IF INKEY$="S" THEN GOTO 15
150 CLS
160 PRINT AT 0,13;
170 PRINT AT 1,13;
180 PRINT AT 2,13;
190 PRINT AT 3,8;
200 PRINT AT 4,0;
210 PRINT AT 5,0;
220 PRINT AT 6,6;
230 PRINT AT 7,13;
240 PRINT AT 8,13;
250 PRINT AT 9,13;
260 PRINT AT 10,13;
270 PRINT AT 11,13;
280 PRINT AT 12,13;
290 PRINT AT 13,13;
300 PRINT AT 14,13;
310 PRINT AT 15,13;
320 PAUSE 250
330 CLS
340 PRINT AT 5,8;"SIE HABEN LEI
DER NUR"
350 PRINT AT 7,6;T;" KMH ZURUECK
KGELECT"
360 PRINT AT 9,6;"BEVOR SIE IN
DIE ASSP-
370 PRINT AT 11,6;"FAHRUNG GEFÄH
REN SIND."
380 PRINT AT 13,6;"DURCH DRUECK
EN DER S"
390 PRINT AT 15,6;"TASTE BEKOMM
EN SIE EIN"
400 PRINT AT 17,6;"NEUES SPIEL.
410 PRINT AT 19,6;"
420 IF INKEY$="" THEN GOTO 430
430 IF INKEY$="S" THEN GOTO 440
440 SAVE "RALLYE"
450 RUN
460 VIEL SP
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780
790
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990

```



Ab sofort können Sie sämtliche 1983er Ausgaben von

Homecomputer & CPU

(insgesamt 14 Hefte) **HC:** Ausgaben 3 - 12, **CPU:** Ausgaben 9 - 12
zum Preis von **50,- DM** zuzüglich 6,- DM Versandkosten
bei unserem Verlag bestellen.

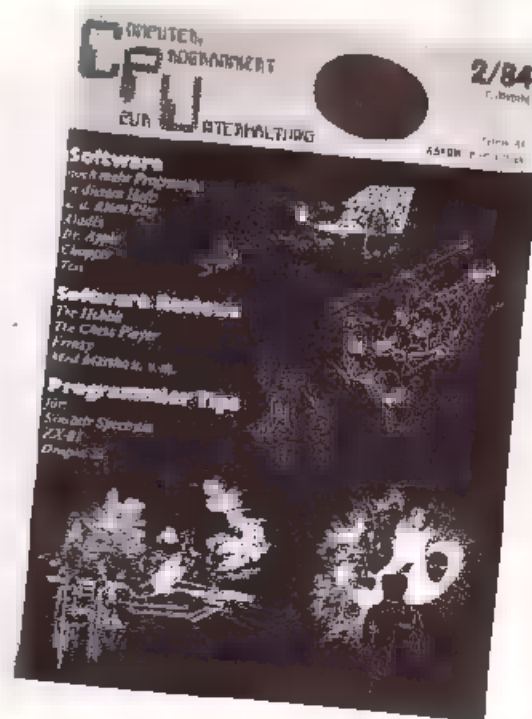
Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht.
Sollten bereits einige Hefte vergriffen sein, schicken wir Ihnen die noch
vorhandenen Ausgaben zu (Restbetrag würde dann bei Lieferung, per Scheck, wieder an
Sie zurückgehen).

Sie können diese Hefte auch einzeln bestellen, und zwar zum Preis von
4,- DM zuzüglich 1,40 DM Versandkosten. Bei Lieferung von 2 Heften betragen
die Versandkosten 2,- DM, ab 3 bis 8 Heften 3,- DM und bei 8 bis 14 Heften 6,-
DM.

Die Lieferung erfolgt nur per Vorauszahlung des Rechnungsbetrages
und der Versandkosten auf unser Konto bei der Kreissparkasse

Eschwege: BLZ 522 500 30, Kto. Nr. 45 22 934

Bezüglich des Programminhaltes der **HC-Hefte** möchten wir Sie auf
unseren Kassettenservice in diesem Heft verweisen, in dem die abge-
druckten Programme genau aufgeführt sind. Auch in **CPU** gibt es viele
interessante und spannende Programme für die gebräuchlichsten
Heimcomputer, sowie jede Menge Softwarereviews, Programmiertips
und vieles mehr.



Parcour Designer und Monster Attack für den Apple II

Nach Eingabe des Programmes Parcour Designer und abspeichern auf Diskette, wird das Programm Monster Attack eingetippt und das Spiel kann nun beginnen.

Ziel ist es, möglichst viele Punkte vom Bildschirm abzuräumen. Dies ist am Anfang auch gar nicht sehr schwer. Denn in der ersten Runde werden diese Punkte auch nur von einem Geist bewacht. Nach jeder Runde kommt ein neuer Geist hinzu. Allerdings gibt es in der Mitte des Parcours eine Vitamin-Pille. Wenn Sie diese gegessen haben, können Sie die Geister für eine bestimmte Zeit fressen. Während des ganzen Spieles wird man von passenden Tonfolgen begleitet.

Zur Beachtung:

Wenn Sie das Programm starten, drücken Sie die X-Taste, hier wird der Parcour später an dieser Stelle eine Mauer aufweisen. Bei jeder anderen Taste bleibt diese Stelle frei. Achten Sie darauf, daß der Rand des Parcours aus einer Mauer besteht (ansonsten tritt später eine Fehlermeldung auf.) Ist der Parcour fertiggestellt, geben Sie den Namen des Parcours ein. Die Daten werden auf Diskette gespeichert. Die Errichtung

des Parcours ist beendet.

Starten Sie jetzt das Programm Monster Attack. Geben Sie die Tastenkombination ein, mit der Sie zu steuern gedanken, später den Namen des Parcours. Wenn der Parcour auf dem Bildschirm ist, wird ein Monster von der linken oberen Ecke nach rechts rennen (auf Sie zu). Die Spielfigur ist erst dann zu sehen, nachdem Sie sie einmal bewegt haben.

```

0 REM *****
1 REM * PARKUR DESIGNER *
2 REM * (C) 1984 BY *
3 REM * MATTHIAS RETTICH *
4 REM *****
10 DIM P(23,39)
20 HOME
30 FOR H = 1 TO 23
40 FOR B = 1 TO 39
50 GET A$
60 IF A$ = "X" THEN P(H,B) = 1
70 IF A$ = "G" THEN END
75 VTAB 1: HTAB 1: PRINT "H:"
   "B:"
80 VTAB H: HTAB B: PRINT A$
90 NEXT B
100 NEXT H
110 FOR H = 1 TO 23
120 FOR B = 1 TO 39
130 A$ = " "
140 IF P(H,B) = 1 THEN A$ = CHR$
   (127)
150 VTAB H: HTAB B: PRINT A$
160 NEXT B
170 NEXT H
180 INPUT "NAME :";N$
190 A$ = CHR$(4)
200 PRINT A$;"OPEN";N$
210 PRINT A$;"WRITE";N$
220 FOR H = 1 TO 23
230 FOR B = 1 TO 39
240 PRINT P(H,B)
250 NEXT B
260 NEXT H
270 PRINT A$;"CLOSE";N$

```

```

0 REM *****
1 REM * MONSTER ATTACK *
2 REM * (C) 1984 BY *
3 REM * MATHIAS RETTICH *
4 REM * WACHOLDERWEG 9 *
5 REM * 7216 DIETINGEN 1 *
6 REM * TEL.: 0741/6076 *
7 REM *****
8 GOSUB 5000
9 SW = 1
10 HOME
11 GH1 = 2:GB1 = 38
12 DIM P(23,39)
13 DIM S(23,39)
14 GOTO 3000
30 INPUT "PARKUR:";N$
40 N$ = CHR$(4)
50 PRINT A$;"OPEN";N$
60 PRINT A$;"READ";N$
70 FOR H = 1 TO 23
80 FOR B = 1 TO 39
90 INPUT P(H,B)
100 NEXT B
110 NEXT H
120 PRINT A$;"CLOSE";N$
130 FOR H = 1 TO 23
140 FOR B = 1 TO 39
145 NORMAL
150 IF P(H,B) = 1 THEN INVERSE

160 UTAB H: HTAB B: PRINT " "
170 NEXT B
180 NEXT H
190 NORMAL
195 GOSUB 570
198 PH = 2:PB = 2
199 FOR C = 1 TO 2
200 IF PEEK(-16384) > 127 THEN
    GET R$
210 IF R$ = R1$ THEN R = 1
220 IF R$ = R3$ THEN R = 2
230 IF R$ = R2$ THEN R = 3
235 IF R$ = R4$ THEN R = 4
240 IF R$ = "W" THEN GOTO 3450
245 IF B > 1 THEN FOR W = 1 TO
    35 : I: NEXT W
250 ON R GOSUB 400,450,500,550
260 IF PH = 11 AND PB = 19 THEN
    SP = 255
265 UTAB 23: HTAB 15: PRINT "ZEI
    T1";SP
270 IF O(PH,PB) = 0 THEN SC = SC
    + 1:ZSC = ZSC + 1:S(PH,PB) =
    1
275 UTAB 1: HTAB 5: PRINT "SCORE
    ";ZSC
276 UTAB 1: HTAB 20: PRINT "HI S
    CURE!";HSC
277 IF SC = SSC THEN UTAB 23: HTAB
    1: INVERSE: PRINT "NICHT SC
    HLFCHT!!!": GOSUB 4000: GOSUB
    2000:SW = SW + 1: GOTO 1000
278 NEXT C
279 FOR I = 1 TO SW: IF SP > 0 THEN
    GOTO 340
280 IF GH(I) < PH AND P(GH(I) +
    1,GB(I)) = 0 THEN GOSUB 700

```

```

290 IF GH(I) > PH AND P(GH(I) -
    1,GB(I)) = 0 THEN GOSUB 800
300 IF GB(I) < PB AND P(GH(I),GB
    (I) + 1) = 0 THEN GOSUB 900
310 IF GB(I) > PB AND P(GH(I),GB
    (I) - 1) = 0 THEN GOSUB 950
315 FLASH: UTAB 11: HTAB 19: PRINT
    ".": NORMAL
    IF GH(I) = PH AND GB(I) = PB
    THEN GOSUB 2000:SW = 1
325 IF GH(I) = PH AND GB(I) = PB
    THEN UTAB 23: HTAB 1: INVERSE
    : PRINT "PECH GEHABT": GOSUB
    4100: GOSUB 2000: GOTO 1000
326 NEXT I
330 GOTO 195
340 IF GH(I) = PH AND GB(I) = PB
    THEN ZSC = ZSC + 50: GOSUB
    4000
344 IF GH(I) = < PH AND P(GH(I)
    - 1,GB(I)) = 0 THEN GOSUB
    800
345 IF GH(I) = > PH AND P(GH(I)
    + 1,GB(I)) = 0 THEN GOSUB
    700
    IF GB(I) = > PB AND P(GH(I)
    ,GB(I) + 1) = 0 THEN GOSUB
    900
355 IF GB(I) = < PB AND P(GH(I)
    ,GB(I) - 1) = 0 THEN GOSUB
    950
360 NEXT I
370 SP = SP - 1: GOTO 195
400 IF P(PH - 1,PB) = 0 THEN PH =
    PH - 1: UTAB PH: HTAB PB: PRINT
    "": UTAB PH + 1: HTAB PB: PRINT
    " "
410 RETURN
450 IF P(PH,PB + 1) = 0 THEN PB =
    PB + 1: UTAB PH: HTAB PB: PRINT
    "": UTAB PH: HTAB PB - 1: PRINT
    " "
460 RETURN
500 IF P(PH + 1,PB) = 0 THEN PH =
    PH + 1: UTAB PH: HTAB PB: PRINT
    "": UTAB PH - 1: HTAB PB: PRINT
    " "
510 RETURN
550 IF P(PH,PB - 1) = 0 THEN PB =
    PB - 1: UTAB PH: HTAB PB: PRINT
    "": UTAB PH: HTAB PB + 1: PRINT
    " "
560 RETURN
570 FOR H = 1 TO 23
580 FOR B = 1 TO 39
585 S(H,B) = P(H,B)
590 IF S(H,B) = 0 THEN UTAB H: HTAB
    B: PRINT " "
595 X = X + S(H,B):SSC = 897 - X
600 NEXT B
610 NEXT H
670 RETURN
700 GH(I) = GH(I) + 1: UTAB GH(I)

```

```

      HTAB GB(I): PRINT "5"
701 POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
      |
705 P$ = " "
710 IF S(GH(I) - 1,GB(I)) = 0 THEN
      P$ = "."
720 VTAB GH(I) - 1: HTAB GB(I): PRINT
      P$: RETURN
800 GH(I) = GH(I) - 1: VTAB GH(I)
      : HTAB GB(I): PRINT "5"
801 POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
      |
805 P$ = " "
810 IF S(GH(I) + 1,GB(I)) = 0 THEN
      P$ = "."
820 VTAB GH(I) + 1: HTAB GB(I): PRINT
      P$: RETURN
900 GB(I) = GB(I) + 1: VTAB GH(I)
      : HTAB GB(I): PRINT "5": P$ =
      " "
901 POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
      |
910 IF S(GH(I),GB(I) - 1) = 0 THEN
      P$ = "."
920 VTAB GH(I): HTAB GB(I) - 1: PRINT
      P$: RETURN
950 GB(I) = GB(I) - 1: VTAB GH(I)
      : HTAB GB(I): PRINT "5": P$ =
      " "
951 POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
      |
960 IF S(GH(I),GB(I) + 1) = 0 THEN
      P$ = "."
970 VTAB GH(I): HTAB GB(I) + 1: PRINT
      P$: RETURN
1000 REM
1010 SC = 0
1020 X = 0
1025 INVERSE : VTAB 1: PRINT "
      "
      : VTAB 23: PRINT "
      "
      : NORMAL
1040 GOSUB 570
1050 GOTO 190
2000 IF ZSC > HSC THEN HSC = ZSC
      : VTAB 23: HTAB 20: INVERSE
      : PRINT "NEUER REKORT"
2010 RETURN
3 INVERSE : PRINT "DEFINIERUN
      G DER TASTEN:
3010 VTAB 5: INPUT "NACH OBEN
      :";R1$
3020 VTAB 10: INPUT "NACH UNTEN
      :";R2$
3030 VTAB 15: INPUT "NACH RECHTS
      :";R3$
3040 VTAB 20: INPUT "NACH LINKS
      :";R4$
3100 FOR I = 1 TO 23
3190 INVERSE
3200 PRINT "
3210 NEXT I
3215 VTAB 1

```

```

3220 PRINT "MONSTER ATTACK (C) J
      983"
3230 PRINT "MATHIAS RETTICH"
3240 PRINT "WACHOLDERWEG 9"
3250 PRINT "7216 DIETINGEN 1"
3260 PRINT "TEL.: 0741/6075"
3270 FLASH
3280 VTAB 7: HTAB 20: PRINT " "
3290 VTAB 8: HTAB 19: PRINT "
3300 VTAB 9: HTAB 18: PRINT "
2310 VTAB 10: HTAB 18: PRINT "
3320 VTAB 11: HTAB 18: PRINT "
3330 VTAB 12: HTAB 18: PRINT "
3340 VTAB 13: HTAB 18: PRINT "
3350 VTAB 14: HTAB 18: PRINT "
3360 VTAB 15: HTAB 18: PRINT "
3370 VTAB 16: HTAB 19: PRINT "
3380 VTAB 17: HTAB 20: PRINT "
3390 INVERSE
3400 VTAB 18: HTAB 21: PRINT " "
3410 VTAB 12: HTAB 21: PRINT "
3420 FOR PD = 771 TO 789: READ D
      T: POKE PD,DT: NEXT PD
3430 DATA 173,48,172,136,208,4,
      198,1,240,0,202,208,246,166,
      0,76,3,3,96
3450 FOR TN = 1 TO 255
3460 POKE 0,255 - TN: POKE 1,5
3470 CALL 771
3480 NEXT TN
3490 POKE 0,250
3495 POKE 1,5
3500 GOTO 3
4000 FOR TN = 0 TO 255
4010 POKE 0,255 - TN: POKE 1,5
4020 CALL 771
4030 NEXT TN
4040 POKE 0,250
4050 POKE 1,5
4060 RETURN
4100 FOR TN = 0 TO 255
4110 POKE 0,TN: POKE 1,5
4120 CALL 771
4130 NEXT TN
4140 POKE 0,250
4150 POKE 1,5
4155 ZSC = 0
4160 RETURN
5000 FOR I = 1 TO 10
5010 GH(I) = 2:GB(I) = 30
5020 NEXT I
5030 RETURN

```


KASSETTENSERVICE

Software-Service

Bestellungen Inland:

Gegen Einsendung eines Schecks oder Vorauszahlung auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege, Bankleitzahl 522 500 30, Kto.-Nr. 45 22 934, senden wir Ihnen die gewünschten Programme schnellstmöglich zu.

Bestellungen Ausland:

Nur Vorkasse, Schein (Kassette 10,- DM, Diskette 20,- DM). Keine Schecks oder Überweisungen!

Lieferung noch nicht erhalten?

Bei Überweisung auf unser Konto kann es bis zu 2 Wochen dauern, bis wir Ihre Bestellung in Händen haben. Oft passiert es, daß auf der Überweisungsdurchschrift weder Name, noch Ort, noch Art der Bestellung zu erkennen sind. Schreiben Sie uns! (Anrufe kosten viel Geld und bringen, weil dann Schriftvergleiche nicht möglich sind, kein Ergebnis!)

Wenn es bei uns besonders hektisch zugeht, dann kann es schon mal passieren, daß es mit der Lieferung etwas länger dauert. Vergessen Sie bitte nicht: Der Kassettenservice ist ein zusätzlicher Service von uns, der Ihnen, dem Leser, Tipparbeiten ersparen soll (Sie kennen den Versuch einer anderen Zeitschrift, dieses per Lichtgriffel zu ermöglichen). Wir tun unser möglichstes. Aber Pannen sind nie ausgeschlossen. Bitte haben Sie in solchen Fällen Verständnis.

aus 4/83

TI-99/4A	K 14,-DM
Panzerkrieg	
TI Uto	
Kellersatellit	
Chifrier/dechiffrier-PGM	
Narglitz	
VC-20	K 14,-DM
Invaders (3PGW) -- 1G<	
Editor	
Assembler	
Labyrinth (3K)	
Car-Crash +	
ZX-81	K 18,-DM
File ZX-Command	
Commodore-64	K 14,-DM
Editor	
Assembler	
Wurm	
Age	
C-64-Source-Generator	
Apple II	D 16,-DM
Diskschutz	
Trollhollen	
CBM (Pet) 3000	K 10,-DM
MASTERING I	
Master und 2	

aus 4/83

Commodore-64	K 12,-DM
Assembler	
Kalaha	
Maze-Challenger	
CBM (Pet)	K 10,-DM
Maze-Challenger	
Kalaha	
ZX-81	K 12,-DM
Brüche bauen	
Life	
Surviva	
Labyrinth	
II	D 16,-DM
Suchratsel	
Disk-Schutz	
Oktopus	
Labyrinth	
VC-20	K 12,-DM
Labyrinth + 8K	
Spukhaus + 16K	
Assembler	
TI 99/4	K 10,-DM
Asteroiden	

aus 4/83

Commodore-64	K 12,-DM
Assembler	
Kalaha	
Maze-Challenger	
CBM (Pet)	K 10,-DM
Maze-Challenger	
Kalaha	
ZX-81	K 12,-DM
Brüche bauen	
Life	
Surviva	
Labyrinth	
II	D 16,-DM
Suchratsel	
Disk-Schutz	
Oktopus	
Labyrinth	
VC-20	K 12,-DM
Labyrinth + 8K	
Spukhaus + 16K	
Assembler	
TI 99/4	K 10,-DM
Asteroiden	

aus 5/83

VC-20	K 12,-DM
End Gunner	
Oil	
VC	
Highway	
ZX-81	K 12,-DM
Apfelbaum	
ZX gegen nicht	
Hausnummern	
CBM 3000	K 12,-DM
Adventure Castle	
Börsenspiel	
Station Defender	
Apple II	D 16,-DM
'31'	
TI-99	K 10,-DM
Gleckerpiele	
ZX Spectrum	K 10,-DM
Mampfmann	

aus 5/83

VC-20	K 14,-DM
Bomber + 3K	
Old Shirehand + 3K	
Logo + 3K	
Hordenlauf + 2K	
Adressdatei + 8K	
Commodore-64	K 12,-DM
Schluckermaxi	
Synthesizer	
Goldfieber	
Apple II	D 16,-DM
Starwars	
Zentrifuga kraft	
Textentor	
ZX Spectrum	K 10,-DM
Frogger	
ZX-81	K 12,-DM
Data	
Renumber	
Galactica	K 10,-DM
TI-99	K 12,-DM
Space-Defence	
Street Race	
Breakpoint	

KASSETTENSERVICE

aus HC 1/84

VC-20 K 14,-DM
Dance
Roulette
Fishing
Computer Blues
Mad Doggy
Cool Rock

■ K 12,-DM
Odyssey
Galaktika
Hel-Command

ZX-81 K 10,-DM
Orion
Antares

ZX-Spectrum H 10,-DM
Orna plüschert lustig in der
Badewanne
Grafik General

TI-99 K 10,-DM
Reinischiff Enterprise
Gambit 'n' Gogo

Apple II D 10,-DM
Spieler
Walstreet

■ 32 K 10,-DM
Fireball
Froghopper

CBM K 10,-DM
Mührrmann

aus HC 2/84

Mad K 10,-DM
Location

C-64 K 12,-DM
Höhle
Lander
Blumenschießen

VC-20 K 12,-DM
Nacer
Seeschlacht
Star ■

TI-99 K 10,-DM
■
Car-Racing

Spectrum K 10,-DM
Pferderennen
Laser

Apple II D 10,-DM
Chamäleon

ZX-81 K 10,-DM
Minerale
Break ■

aus HC 3/84

TI-99/4A K 10,-DM
Antares
Ti - ärgere Dich nicht!

Commodore 64 K 12,-DM
Bowling
Defender
Büchs

TMS-90 K 10,-DM
Atlantic Adventure

Sharp MZ-80 A K 10,-DM
Ship Battle

Dragon ■ K 10,-DM
Invasion

VC-20 K 12,-DM
Blue Monster
Monsterjagd
Fishing

ZX-81 K 10,-DM
Chor-Lifer
Kometen

ZX-Spectrum K 10,-DM
Enterprise

aus HC 10/83

Commodore-64 K 12,-DM
Phoenix
Invaders
Fallschirm

Apple II D 10,-DM
Helikopter-Attack
Korydon

TI-99/4A K 12,-DM
Kniffel
Mauerkletter

ZX-81 12K K 12,-DM
Memory
Lini
Drakulas Diamanten

Spectrum 12K K 10,-DM
Hirn
Lift

■ K 10,-DM
Quacrate

VC-20 K 10,-DM
Skipping
Einsiedler

Dragon ■ K 10,-DM
Chip Out
Säulen

aus HC 11/83

TI 99 K 10,-DM
Poker
Blackjack

ZX Spectrum K 10,-DM
Superhim
Haushaltseinstellung

ZX 81 K 10,-DM
3-D Highway-Race
Chicago

Apple II D 10,-DM
Pyramid Builder
Survival

■ K 12,-DM
Laser Force
Jump Man
Autorenrennen

VC 20 K 10,-DM
Programmreservoir
Demon Attack

TMS 80 K 10,-DM
■ versenken
■ Mau

aus HC 12/83

Commodore-64 K 12,-DM
Pilot
Spukschloß
Prallboarj

TMS-90 K 10,-DM
Serpents

VC-20 K 12,-DM
Space-Zap
Texas-Kid
17+4

Apple II D 10,-DM
Spritz-Designer
Panzarjagd

Dragon 32 K 10,-DM
Grand-Prix
Panzarjagd

ZX-Spectrum K 10,-DM
Bogen

ZX-81 K 10,-DM
Astric Jäger
Snake

TI-99 K 10,-DM
Vokabeltraining
Hangman

KLEINANZEIGEN

Software

Neuer C-64 BASIC-Compiler!
Programme laufen bis 60 mal so
schnell! Info 80 Pl. K. Raczek
Wickrahberger 12, 5-40 Erkelenz

QS Sammlung von Quicksilver für
ZX-81 18K bei uns nur DM 18,-
(siehe Reviews HC 2/84), 3-D Tunnel
v. Maw Ben. Soft. DM 25,- jetzt da:
Manic Mine I. CBM 64 nur DM 35,-
Computer-Sturm. Herzogackerstraße 46,
4830 Gütersloh 1. Händleranfragen
erwünscht. ☎05241/77737

TI-99/4A Super-3D-Spiel:
Topgrafik - Sound! Dialekt Grafik!
Adventure! Action-Games!
Sehr preiswert! Info 1.- DM
D. Wurzer, Grüntenweg 14, 8530 Nürnberg

1A Super Software für Ihren C-64
Cass. randvoll 20.- DM Sprüche/Schein
belegen. Andre Pauls, Störtebekerstr. 24,
2930 Verdt 4, ☎0495/5433

VC-64 Aufbaukurs 100 Programme
auf Cassette 20,- DM. ☎0208/682343

Apple Disk
Tausch o. Verkauf ☎0208/682343

HC-64 Superangebote VC-64
Verkaufe ca. 250 Superspiele wie
Frogger, Pacman, Hilfsprogramme usw.
Alle Spiele < 10,- DM Evt. auch
Tausch. ☎07808/2332 ab 14 Uhr

TOP-SOFTWARE für ZX-81 32KByte
über 100 Programme aus allen Bereichen
zusammen für 100,- DM. Einmalig da
Systemwechsel ☎06509/4952

ACHTUNG VC-20/64!

Wir haben alles für Ihren Computer! Über
100 Programme aus allen Bereichen
schon ab...0,50...1,-...1,80...DM! (Kein
Zuschuss!) Komplett Programmiersysteme
schon ab 3,-DM...0,90...0,90...DM...und
und... (Spitze) Z.B. Programmgeneratoren,
Statistik und Anwenderprogramme, Arcade-
spiele, Adventures und...und...und...!

Fordern Sie heute noch unseren neuesten
Katalog mit vielen Tips und Tricks, Info-
falten und Übersichten auf (Gratis!) ist lohnt
sich! (Gratis! Kassette beachten!)

Aus diesem Angebot! **PRO.TEXT 64** die
wohl einzigste Textverarbeitungs- in Maschi-
nensprache, Rundausgleich und und und
unter 10,- DM! **PRO.CALC** die Tabel-
lenkalkulation! **Profilbildung**, Buch-
haltung...Lagerhaltung...Disketten, Assem-
blerpakete, elektronische Wörterbuch
... **SPIELE!** Fordern Sie heute noch
unseren Katalog! **Gratis! Kassette an!**

ACHTUNG TI-99/4A!

Ein umfangreicher Katalog mit vielen Tips,
Tricks und Programmiersystemen
verfügt auch auf Sie! Und natürlich auch
hier: **SUPERPREISE!** (Gratis! Kassette be-
achten!) **TESTEN SIE UNSER ANGEBOT!** und die
Qualität unserer Software! Für nur 2,- DM
Briefmarken (oder Münzen) senden wir
Ihnen unseren neuesten Katalog (mit vielen
Tips und Tricks, Infofalten...) und unsere
Gratis-Kassette! **Mit kostenlosen**
Programmen **ÜBÜBÜBÜB**, Anwenderprog-
ramme, Arcade, Adventure und und und I Schreiben
Sie heute noch an S-4 S6FT, J. Schlüter,
Schüttelkamp 23a, 4830 Castrop Rauxel 9.
(Es lohnt sich)

COMPUTER-CASSETTES

10er Pack BASF-Band mit
Boxen, Etiketten, Einleger
C10 C20 C30 C40
15- 16- 17- 18-

CASSETTES-AUFLESEN

100 St. Lichtstreifen 5,-
120 St. auf A4-Druckbögen 7,-

VIDEO-CASSETTES

Utophron VHS E-180 17,80 DM

Christmas-Cassettestudio

Postfach 3584 Zwerster, ☎05426/281

Versand per Rechnung ab 20,- DM

TI-99 Spitzensoftware TI-99

Top-Spiele in Ext. + TI-Basic!
Info gegen 1,- bei C. Winter,
Maastrichterstr. 15a Frankfurt 71

C-64: Verkaufte Spiele JS-

Firmen. Alle unter 30,- DM deutscher
Anleitung Felix Dannegger,
Hacelerstraße 6 B. 8135 Söcking oder
☎03151/15205

VC-20 mit CBM-64 * ZX Spectrum *

* 2 DEEP Space A. Echte 3D-Grafik *
* nur DM 48,- Info/Best: hsd-soft, *
* Postfach 1418, CH-6020 *

TI-99/4A Superangebote TI-99/4A

TI-Basic + Extended Basic

Axel Zillner,

Lofener Bundesstraße 10,

A-5700 Zell am See

TI-99/4A Super PCW's TI-99/4A

TI-99/4A TI 99/4A

TI-99/4A

Tolle PCW's zu keinen Preisen!

TI-99/4A Tausch & Verkauf

Info gegen 1,- TI Ext. Basic!
V. Bienenmann, Zährtenstraße 13
7800 Freiburg

ZX-81 Verkaufte wegen Hobbyauf-

gabe meine Software z. B. 3D-Madrox,
3D-Defender, Flugsimulation 3D-
Autorenrennen, Life, Atlantis usw.
Für 120 DM. Schein belegen oder
NW. A. Baumann, 1000 Berlin 65,
Prinzessallee 60

C-64 Software ab Ft. Liste 1,-

T. Hoppenner, Hamburg 74, Jenckweg

Wer ist VC-20 Grundversion???

Trotzdem Flugsimulator, Pac-Man,
3D-Spieler, Crazy Kong, Defender,
Frogger, Scramble, Space Invaders,
Centipede, Asteroids, Evinrude...!
Alle reite Maschinensprache! 2,-
pro Spiel! Info 80 Pfennig
A. Gauder, Jrsel-Stähler-Str. 13
7565 Ettlingen

VC-20 BASIC-Compiler

Info 80 Pfennig, Raczek,
Wickrahberger Str. 12, 5140 Erkelenz

TI-99/4A: VC-64: ZX-81: APPLE II

* Riesiges TOP-Angebot an SOFT-
* WARE **BRILLANT** ausgeben!
* **TEXADOR**, Kalkulator 3 7 Stück für 1,-

CBM-64-CBM-64-CBM-64-CBM-64-CBM-64

Riese gute Software jedermann
Viele Anwender-Spielprogramme!
Grabsliste bei:

Postfach Nr. 012108

Berlin 12

C-64-Programmspeicher oder Unkosten!

M. Dör, Senggründel, ☎0617/302785 ab 19 Uhr

CBM-64 in SOFTWARE

Liste Freimschlag
H. Zielinsky, Speringsweg 2,
☎0330 30

SOFTWARE

Verkaufe
gesamte Software > 35 Disk über
Frg.) Dicke auch einzeln abzu-
Gretis mkr. 6, Untere Klaus,
Schladming

Software, Block für 30 Pl.

Ch. Westerberger, Tascherstraße 43,
Frankfurt 60, Liste 1 Freimschlag

64

Supersoftware JSA
Alle in Maschinensprache
Info 1,50 DM
Renard Hark, Berlin 47,
Fritz Erle, Alke 116

TI-99/4A Spiel-Software

nur gegen Freimschlag
Silberberg, Fernerstraße 10,
5657 Haan 1, Suche gebt Spectrum

TI-99/4A: Bruchrechnen, Bun-

desliga, Spiele diverse Programme,
preiswerte Rückumschlag.
Tübingen 16,
171 Weyhausen ☎05362/71187

COMMODORE 64

nicht MASSE, sondern KLASSE!
Top-VC's für C-64! Info
in Briefmarken 1,30 DM
Verwehrt 3, Nürnberg 30

Commodore VC-64

Super Spitzensoftware
TOP-Spiele, Info gegen 1,30 DM, C. Ficht
Moldenhof 25, Essen 1

TI-99/4A * Deutsches Handbuch für

den Editor/Assembler 120,- DM
Wickert, Wölferstraße 59A,
1060 Berlin 65

VC-20 Programme, Liste gegen 1,- DM

an M.-L. Prayon,
6063 Coertshausen, Hasenwinke 32

NEU * -COMPUTERLOTTO - * NEU

Der TI-99/4A Ihre LOTTOZAHLEN
Teil Prng. Kass. + 1 Julius Action
WCP- gegen 5,- DM Schein
in Briefumschlag, sofort lief
9. 4/11 LH 2

VC-20: Verkaufte VC-20 Soft-

ware Programme zur Selbst-
kostenpreis. Liste gegen Freimschlag
Suche Software
Albert Stenger, Kleemannstraße 33
8737 Kärnten, ☎0310/5304

VC-20 Programme

☎03194/34946
DM = 3 Disketten
8-32K 30 Pl. = 1 Disketten
13C 6Y+3K DM = 3 Disketten
Alle Programme nur 1,- DM,
Cassetten umsonst, Pro Disk 6,- DM

Tausch! bietet an

Action-Spiele Cassetten
Grundgerät TI 99/4 a.
Volltreffer Robt 1750
Info (Rückporto) von TEXASOFT
München 19 Herthastr.

Commodore 64

Neu! Spitzensoftware zu unglaublichen
Preisen. Anwenderprogramme,
Spiele Textverarbeitung, Dateien,
Ihre Listings werden wunschgemäß
eingesendet und lauffähig gelie-
fert! Schnellste Bearbeitung
Info gegen Rückporto. Peter Weber,
Am Hasenberg 26, 2000 Hamburg 63

Spitzensoftware aus England

Arcade-Spiele, Adventure
für VC-20, Commodore 64, ZX Spectrum,
sfort! Gratis-Info anfordern bei
Rothaus KG, Götterstraße 45
7142 Marbach

Siehe

VC-20: Verkaufte meine VC-20 Soft-

ware. Über 100 Programme zum Selbstko-
stapreis. Liste gegen Freimschlag.
Suche VC-64 Software
Albert Stenger, Kleemannstr. 33
0757 Karlstein, ☎06188/5304

TI-EX-Basic-Hilfsl. zu kaufen gesucht.

H. Klein, Brölenhees 6, 2400 Luback 18
☎0451/692825 ab 20 Uhr

Sachs Schnellhilfe C-64

Wir verkaufen Schnellhilfe von C-64
zu Olivetti Typenradmaschine Praxis 3C?
Auch gebrauchte! G. Mosbach, Postf. 2207,
5080 Ljenscheid

Programmiere!

Wenn Sie ein hervorragendes
Game für Atari, VC-20 oder CBM-64
entwickelt haben und Sie nur
wenige Urheber- und Rechtsinhaber
bei sind, dann übernehmen wir
als große Vertriebsfirma in
diesem Bereich die Vermarktung
Ihres Programms!!!
Unser Know How - Ihr Verdienst
A.C. Tackenberg, Itzehem Weg 5
2000 Hamburg 20.

TI-99/4A Steckmodule "Cater-

verwaltung und Analyse" + "Text-
Datenverwaltung" gesucht.
☎0711/5400030

Suche für TI-99/4A Steckmodul

Extended-Basic, ☎06121/461493

Suche VC-64 Progr.: M. Speckanbach,

Kampferweg 502, 4000 Düsseldorf 12

* CBM 64 Haushaltsprogramm *

11 Konten, ca. 1600 Buchungen P.M.
Auch ohne floppy komfortabel. 20,- DM
Info gegen 0,80 DM, F. Hornung
Seewiesen 1, 7410 Reutlingen 28

Biete an Hardware

Dragon 32 +Software für 500,- DM
H. Bressler, Buchenheckenstraße 7
6750 Kaiserslautern 31

1 Monat alter ZX-81+Spiel+16K RAM

Pack für 2/5 DM bei Sascha Kaim,
Kreismühlweg 57, 8631 Aham

Spectrum-Hardware

Superhardware aus Großbritannien
nen, gratis-Info von U. Kunz
Jungo Helden 3, 7503 Karlsruhe 41

KLEINANZEIGEN

Liste an Hardware

- ZX Spectrum ● ZX Spectrum ●
- Full FP Compiler 15/48 59,50 DM ●
- IS Compiler " 49,50 DM ●
- BETA BASIC " 49,00 DM ●
- Extend Spectrum Basic " 27,00 DM ●
- Spectrum CEBIL " 27,00 DM ●
- Magic Castle (Adv.) 43K 25,00 DM ●
- Diamond Trail (Adv.) 43K 25,00 DM ●
- Microbot 48K 29,50 DM ●
- Info 1,- Vork. u. Nachh. 1. Gab. ●
- M. Kluge, Goeben 18, 4000 D'arf 30 ●

● TI-99/4A + Rec. Kabel - Schachmodul + Joyst. VB 349 DM. ☎ 0276/63970

VC-20 ● VC-84 ● VC-20 ● VC-84 ● VC-20
VC-20 3-fach Moduladapter 85 DM
VC-20 8K RAM Erweiter. Sch. 115 DM
VC-20 Epronkarte 49 DM
VC-20 5-fach Moduladapter 149 DM
VC-20 40/80 Zeichenkarte 229 DM
VC-20 SUPER TQOL Modul 119 DM
VC-84 SUPER TQOL Modul 129 DM

Schnell-Save + Programmier-Modul mit 25 neuen Befehlen und 10 x schnell. Kanalk. Fliepszeit VC-20 64K Erweiter. voll schaltbar.

VC-84 Epronkarte 55 DM
VC-84 2-fach Moduladapter 89 DM
VC-20/84 Miliruvverstärker 19 DM
VC-20/84 Resetastar 8 DM
VC-20/84 Recorderinterface 55 DM
VC-20/84 Print-In-Joystick 44 DM
VC-20/84 PIO IN/OUT Modul 79 DM
VC-20/84 Epronprogrammier. 175 DM
VC-20/84 Ausgangs-Interface
Dauerfeuer 1. Jeton Joyst. 36 DM
Datenkassettent C60 Stück 150 DM
Stecker, Paddle, Statusschleifen usw.
VC-20/84 Spiele + Programm. 3 DM
Neu-Spitzentipps 2,- DM in Briefmarken.
Bestellung nur bei Kaufqualifiz.
MÜKKA, Andrieweg 15 I Berlin 45

Verkauf VC-20 + VC-1630 Datensatz + Richter - Software (circa 150 Programme) Preis VB 500,- DM
Suche VC-84 + Software
Angabe an Wilfried Rode
Wippingerstraße 3, 2991 Kluse

★ ZX-Spectrum ZX-81 VC-20 Hardware
★ Zubehör zum Selbstbau zu günstigen Preisen. Info mit Freis. und Versand anfordern. Balleis, ★ ★ ★ Vortr. 80, 6827 Weikungen

Verkauf Spectrum mit Monitor anschluß + Teco Monitor gun + Bücher + 1001 Top-Programme VB 990,- DM. ☎ 04106/40922 ab 19 Uhr

VC-20/C-84 Modul-Kopier: Kopiert jedes ROM-Modul. Fertiggerät 98,- DM
Genech, Dörner Straße 363,
4600 Dortmund 14, Info gegen Rückporto

TI-99/4A 3 Monate + Joysticks + Spiele + Kabel + Anwenderbuch 500,- DM
☎ 0221/11956 ab 18 Uhr

● ● ● ● ZX-Spectrum ● ● ● ●
● Verkauf für Spectrum ●
● EPSON RX80 + Interface + Software (Drucker) für 800,- DM ●
● E. Schreiner, Land-Au 2, ●
● 5360 Deggendorf ●

Peripherie 2 C-64 in Garantie:
4010-Floppy, 3022-Drucker, Farb-Monitor, IEC-Bus + 2 7P-Kabel.
Bücher, 64 intern. Tps und
d. gl. Floppy-R. 64 I. Profis,
CEM-Comp.-Handbuch 6532 J. 6502-
Anwendungen v. R. Zaks PRE.
Assemb. u. in M-Sp.
VB 5500,- ☎ 0331/81968

★ ★ ★ SPECTRUM ★ ★ ★
★ Protastator 185,- ★
★ Lightpen 95,- ★
★ Programmierbares Joy- ★
★ Stickinterface 128,- ★
★ Quickshot-Joystick 35,- ★
★ Erw. z. 48K 98,- 19C,- ★
★ Bei Vork. 3,- bei Nachh. 8,- ★
★ Porto L. Verp., FINCKH, 7475 ★
★ Mefstetten, Am Weichenweg 17 ★

Soft Hardware VC 20
8K Speichererw. m. Sch. 100,- DM
16K Speichererw. m. Sch. 160,- DM
64K RAM Karte 240,- DM
Programmierhilfemodul 60,- DM
Graphikmodul ohne TK 60,- DM
Maschinensprachmodul 60,- DM
Modulbox 5 Stück 160,- DM
Multitax 2 Stück 65,- DM
40/80 Zeichenkarte 230,- DM
Epronkarte 50,- DM
Joystick 40,- DM
Softswitch m. schnell. 100,- DM
Quick Save 60,- DM
2000 160,- DM
Über Prog. 2,- DM
n. Buch. 100,- DM
Noberl. Fleisch Schleifweg 63 G
GELSENKIRCHEN

ZX-81 + 16K + Software 360,-
R. Kucharski Kornstr. 130, 4630

Hardware
C-84 interface für USERPORT
Anschluß von WAPKIV-Eisenbahn
Wandel J. Nachen-Str. 3, 6450 Hanau 7

Verkauf VC-20 + VC-1630 Datensatz
1 Bücher Software (circa 150 Programme) Preis VB 500,- DM
Suche VC-84 + Software
Angabe an R. Rode,
Wippingerstraße 3, 2991 Kluse

Drucker VC-20/84, Apple II, Atari, SHAMP, etc.
STAR gem. 959,- DM
deutsches Handbuch!
No? Bei ☎ 0611/733242

Suche 1 für Cassettrecorder für TI-99/4A, 80000 Carga, 8530 Fortheim, Zweibrückenstraße 11, ☎ 09191/60249

Datensatz für ☎ 02726/5173

Suche dringend Ext. Basic für TI-99 ☎ 06052/2606 17 Uhr

Tausch

Tausch Spectrum + C-64 gegen Liste an Andreas Goldmann, Kosterleiderstraße 13, 2190 Cuxhaven oder ☎ 04721/48473

VC-20 Tausche u. gegen Selbstkosten, Info gegen Freispruch, Stein Kirch, Bismarckstr. 1, 4040 Nuss

Tausch Spectrum 2 ☎ 02205/44597

Verschiedenes

Basic-Kurs VC-20 +
Kompakt-Kurs I + II mit Kassette z. verkaufen. Information: Rolf Freitag, Kaersenastraße 47, 4601 Dortmund 1 ☎ 0231/325826 oder gegen 80 Pfennig Kickports

HÖBSCHER JUNGE DAMEN aus nah u. fern suchen Briefwechsel, Feiertagsgestaltung, Urlaub, Heirat, etc. Fotopostkarte kostenlos
Dfinho, 1.Derlin, Postfach 270/L

Sache Software-Autoren, deren Programme in verkaufen kann. Zögere gute Provisionen, Heinz H. Hübner, Postfach 1263, 5670 Homen, ☎ 02372/73404

★ ★ ★ Star Commodore 64 Club ★ ★ ★
Superprogramme z. E. Simon's Basic mit Com. Frogger, Soccer, Schach, etc. Datenverw., Logo usw.
Auch Tausch möglich, Liste von Peter Schwarze, Kasselerstraße 8, 3549 Dreuna ☎ 05093/7077, 9-16 Uhr

Verkauf TI-99/4A (Rec. Kabel zum Preis von 25,- DM)
R. Stinner, Postfach 1472
Mültrath ☎ 02058/8321

Gerichte z. Laubert d. Hühner Spiel 52 Bl. 20,- DM Scheinod Y-Schack, U. U. 8. Mai 80, Postf. ☎ 089/1503253
Org. Oudizak, gelber, 1. Schottisch Takt, 208-Sende Bld. 0. 45, Postf.

Werte an Software

VC-20 SOFTWARE
Absolute Spitzenprogramme, F. Kethel, Herrn-Simon-Straße 4, 7390 Wt-Tingen 7

TI-99/4A: Bruchrechnen, Bundestage, Spiele, etc. diverse Programme, preiswert, ggü. Rückumschlag, B. Knedel, Tulpengasse 16, 3171 Weyhausen ☎ 05622/71187

COM 64: TOP-Spiele Preissoftware gegen Unkostenbeteiligung oder Tausch, ☎ 02053/40236

COM 64 VC-20: Spitzensoftware aus allen Bereichen in großer Auswahl-Max. 1,- DM DM T. Hanne, Fertastraße 24, 4650 Gebelkirchen

ZX-81/16K Append + Verify + Renumber + gleichzeitige Abarbeitung von 2 Progr. für 20,- DM (Schein auf Programmierscheite, Metzendorf, Am Eiland 12, 2373 Rendsburg

COM 64
Verkauf meine gesamte Software (200 Programme) für Discette für 160,- DM ☎ 0201/748293 ab 19 Uhr

TI-99/4A Superspiele in Ext. 1. Dschungel Pil, Alpha Alarm, Dracula noch 3 Spiele mehr. Super Sound, 3D-Effekt, ☎ 02226/7440

COM 64: 10 Spitzenspiele 35,- DM Einwandfrei auf Disk. oder Cassette, Liste A. Nützli, Graeestraße 1, Berlin 61

VC-20 Software hat Th. Krenke, 2400 Lübeck, Schalluppenweg 2, Liste gegen 80 Pfennig in Briefmarken

ZX-81-Sensation: Hirn-Programme nur 10,- DM, MCoder, Toolkitur 11,- DM, Nazoga, Pucman, Frogger usw. nur 10,- DM II Sofort Grafik-Ink an fordern bei Robert Engstler, H.-J. Speck, Postfach, A-490 St. Florian

Suchen Sie VC-20-Programme?
Bei uns finden Sie die besten am billigsten. Tausch möglich. INFO gegen Freispruch: H.-J. Speck, Eperneystraße 14, 7505 Ettlingen

VC-20 Software-Tausch und Verkauf, W. Stomski, Waldeckstraße 52, 5000 Köln 80 ☎ 0221/613067

Lohn/Einkommenssteuer-Programme B3 27 KB für VC-20/C-84 Disk./Kassette 4,- DM von HP. Junczyk, An der Steinporz 11, ☎ 02205/6194

C-64 ca. 500 Programme günstig zu verkaufen, ☎ 0561/33379 nach 19 Uhr

COM 64 ★ ★ ★ COM 64 ★ ★ ★ 64
Lose Sammlung auf je 40 Programme 50,- DM, ☎ 02196/2158 ab 18 Uhr

COM 64 Tausch + Verkauf ☎ 02235/78892

ZX Spectrum Spitzensoftware zum Einheitspreis von 10,- DM bei Hans-J. Schmidt, Max-Planck-Straße 25, 4152 Kempen 1, ☎ 02126/4934

Verkauf meine VC-20 Software, Info gegen 80 Pfennig, bei E. Hübner, Postfach 102, 6554 Meisenheim

TI-99/4A Super-3D-Spiele/Topgrafik + Sound/Calc/ Grafik/ Sehr preiswert Info 1,- DM, J. Wurzer, Grünenweg 14, 65 Nürnberg 50

TI-99/4A: SUPERSPIELE in Ext-Basic Schlussverkauf! Jetzt zugreifen! 11 Superarcadespiele auf CC statt 10,- DM nur noch 30, DM!! Von Frogger bis Defender! SUPER ★ Nutzen Sie Ihre Chance! JETZT! Action, Spannung, Spaß Topgrafik! Da zeigt der TI was er kann!!! Ausführliche INFO (RP) M. Walter, Plattenhagenweg 57, 6230 Frankfurt 80

Commodore alle Programme ☎ 0201/602706

COM 64 75 Programme (Soccer, Kong, Schach, usw.) für nur 50,- DM i.Cass. + Porto + Boob. M. Karmengießer, Gölplinger Straße 1, 7320 Bpningen

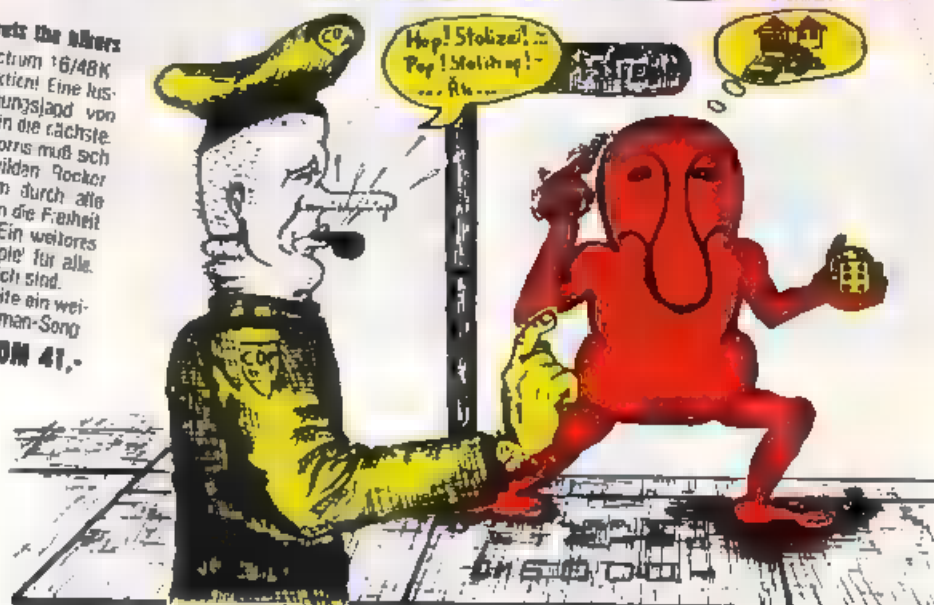
VC 200 / LASER 210: Pac-Man, Eos, Adventures usw. bei E. Junczyk, Ellensindstraße 74, 8900 Augsburg 21

Spectrum 48K: Fighter Pilot Das Flugsimulationsprogramm Fighter Pilot schließt alle bis her erschienenen Programme, 3. Sicht aus dem Cockpit, Darstellung der sich bewegenden Instrumente. Sie fliegen die Dought-T-15 Eagle. Trainieren Sie Landungen, Luftkampf, Blindflug usw. Joystick kompatibel. Deutsche Anleitung. Preis: 37,- DM, F. Reitemann, Holmstraße 93, 4000 Düsseldorf 1 ☎ 0211/616078

WICOSOFT
präsentiert:
UK Ltd. Programm

WICOSOFT
präsentiert:
Das AUTOMATA UK Ltd. Programm aus England

Gehen Sie in das Gefängnis



Neues vom Piman

**Deutsche Version des
beliebten Spiels um
Geld und Macht!**

DN 41;-

Leads provided

Jack Brosnan
im Spectrum 48k
Ein neues, spannendes Abenteuer
von den Pyramide-Leuten: Mein Name
ist Uncle Groucho, gewinnen Sie die
sichs Zugabe.....
Das erste, das den bisher unbe-
kannnt Onkel Groucho kommt
identifiziert, erhält die Bezeichnung eine
Reihe der 2 Personen nach Hollywood
und zwar mit der Comedie at
London.

Tot, was? Die legendäre Piraten-Perle, die das geheimnisvolle Schicksal des Piraten, so ist auch das neue Programm, so ist auch das neue Abenteuer voller Abg und Uter- fischung.

Auf der Rückseite wieder ein Son- net "Lady (ist) Snelthe, die Piran- Gerty mit der Gruppe Antis".

Ein Spitzenprogramm, das son- piran-Pir haben muß!

THE 48-BUNNY E.T.s

Einzelner λ -Spektrum
Zwei parallele, sehr feine, dunkle
Linien des Natriums. Auch das
Lichtspektrum des Natriums

DM 19.57

**BEST POSSIBLE
TASTE**

TASTE
für den 2X-11-1K
30 Spiele auf einer Kunsstoff-
Horrescence, Bad Breits, Der Führer, Aush.
Kick The Bucket, Horrescence, Russel, Fluch.
Panny Valentine, Fox, Dole, Stark, Ufo-
wing Up Life Support, Tumbling Deer, Fairy
Pies, Pind The Number, Reagan, Crystal
Ball, PS and OS, Genesis, God, Moths Ark.
Phigues, Gelfath, Jemini, Merry Christmas.
10es ..

DM 19.50

PIMANIA

18. 11. 1946
 19. 11. 1946
 20. 11. 1946
 21. 11. 1946
 22. 11. 1946
 23. 11. 1946
 24. 11. 1946
 25. 11. 1946
 26. 11. 1946
 27. 11. 1946
 28. 11. 1946
 29. 11. 1946
 30. 11. 1946
 31. 11. 1946
 1. 12. 1946
 2. 12. 1946
 3. 12. 1946
 4. 12. 1946
 5. 12. 1946
 6. 12. 1946
 7. 12. 1946
 8. 12. 1946
 9. 12. 1946
 10. 12. 1946
 11. 12. 1946
 12. 12. 1946
 13. 12. 1946
 14. 12. 1946
 15. 12. 1946
 16. 12. 1946
 17. 12. 1946
 18. 12. 1946
 19. 12. 1946
 20. 12. 1946
 21. 12. 1946
 22. 12. 1946
 23. 12. 1946
 24. 12. 1946
 25. 12. 1946
 26. 12. 1946
 27. 12. 1946
 28. 12. 1946
 29. 12. 1946
 30. 12. 1946
 31. 12. 1946
 1. 1. 1947
 2. 1. 1947
 3. 1. 1947
 4. 1. 1947
 5. 1. 1947
 6. 1. 1947
 7. 1. 1947
 8. 1. 1947
 9. 1. 1947
 10. 1. 1947
 11. 1. 1947
 12. 1. 1947
 13. 1. 1947
 14. 1. 1947
 15. 1. 1947
 16. 1. 1947
 17. 1. 1947
 18. 1. 1947
 19. 1. 1947
 20. 1. 1947
 21. 1. 1947
 22. 1. 1947
 23. 1. 1947
 24. 1. 1947
 25. 1. 1947
 26. 1. 1947
 27. 1. 1947
 28. 1. 1947
 29. 1. 1947
 30. 1. 1947
 31. 1. 1947
 1. 2. 1947
 2. 2. 1947
 3. 2. 1947
 4. 2. 1947
 5. 2. 1947
 6. 2. 1947
 7. 2. 1947
 8. 2. 1947
 9. 2. 1947
 10. 2. 1947
 11. 2. 1947
 12. 2. 1947
 13. 2. 1947
 14. 2. 1947
 15. 2. 1947
 16. 2. 1947
 17. 2. 1947
 18. 2. 1947
 19. 2. 1947
 20. 2. 1947
 21. 2. 1947
 22. 2. 1947
 23. 2. 1947
 24. 2. 1947
 25. 2. 1947
 26. 2. 1947
 27. 2. 1947
 28. 2. 1947
 29. 2. 1947
 30. 2. 1947
 31. 2. 1947
 1. 3. 1947
 2. 3. 1947
 3. 3. 1947
 4. 3. 1947
 5. 3. 1947
 6. 3. 1947
 7. 3. 1947
 8. 3. 1947
 9. 3. 1947
 10. 3. 1947
 11. 3. 1947
 12. 3. 1947
 13. 3. 1947
 14. 3. 1947
 15. 3. 1947
 16. 3. 1947
 17. 3. 1947
 18. 3. 1947
 19. 3. 1947
 20. 3. 1947
 21. 3. 1947
 22. 3. 1947
 23. 3. 1947
 24. 3. 1947
 25. 3. 1947
 26. 3. 1947
 27. 3. 1947
 28. 3. 1947
 29. 3. 1947
 30. 3. 1947
 31. 3. 1947
 1. 4. 1947
 2. 4. 1947
 3. 4. 1947
 4. 4. 1947
 5. 4. 1947
 6. 4. 1947
 7. 4. 1947
 8. 4. 1947
 9. 4. 1947
 10. 4. 1947
 11. 4. 1947
 12. 4. 1947
 13. 4. 1947
 14. 4. 1947
 15. 4. 1947
 16. 4. 1947
 17. 4. 1947
 18. 4. 1947
 19. 4. 1947
 20. 4. 1947
 21. 4. 1947
 22. 4. 1947
 23. 4. 1947
 24. 4. 1947
 25. 4. 1947
 26. 4. 1947
 27. 4. 1947
 28. 4. 1947
 29. 4. 1947
 30. 4. 1947
 31. 4. 1947
 1. 5. 1947
 2. 5. 1947
 3. 5. 1947
 4. 5. 1947
 5. 5. 1947
 6. 5. 1947
 7. 5. 1947
 8. 5. 1947
 9. 5. 1947
 10. 5. 1947
 11. 5. 1947
 12. 5. 1947
 13. 5. 1947
 14. 5. 1947
 15. 5. 1947
 16. 5. 1947
 17. 5. 1947
 18. 5. 1947
 19. 5. 1947
 20. 5. 1947
 21. 5. 1947
 22. 5. 1947
 23. 5. 1947
 24. 5. 1947
 25. 5. 1947
 26. 5. 1947
 27. 5. 1947
 28. 5. 1947
 29. 5. 1947
 30. 5. 1947
 31. 5. 1947
 1. 6. 1947
 2. 6. 1947
 3. 6. 1947
 4. 6. 1947
 5. 6. 1947
 6. 6. 1947
 7. 6. 1947
 8. 6. 1947
 9. 6. 1947
 10. 6. 1947
 11. 6. 1947
 12. 6. 1947
 13. 6. 1947
 14. 6. 1947
 15. 6. 1947
 16. 6. 1947
 17. 6. 1947
 18. 6. 1947
 19. 6. 1947
 20. 6. 1947
 21. 6. 1947
 22. 6. 1947
 23. 6. 1947
 24. 6. 1947
 25. 6. 1947
 26. 6. 1947
 27. 6. 1947
 28. 6. 1947
 29. 6. 1947
 30. 6. 1947
 31. 6. 1947
 1. 7. 1947
 2. 7. 1947
 3. 7. 1947
 4. 7. 1947
 5. 7. 1947
 6. 7. 1947
 7. 7. 1947
 8. 7. 1947
 9. 7. 1947
 10. 7. 1947
 11. 7. 1947
 12. 7. 1947
 13. 7. 1947
 14. 7. 1947
 15. 7. 1947
 16. 7. 1947
 17. 7. 1947
 18. 7. 1947
 19. 7. 1947
 20. 7. 1947
 21. 7. 1947
 22. 7. 1947
 23. 7. 1947
 24. 7. 1947
 25. 7. 1947
 26. 7. 1947
 27. 7.

Auf der Cassinien-Buchreihe des Heiligen-Patruistikums sind die folgenden Bücher erschienen:

Englischkenntnisse sind notwendig! **DM 39,50**



DRAGON DOODLES & DERROS
SPECTRA SPECTACULAR

THE NEW YEARING
OVER-ILLUSTRATED DRAWING
CONTEST! WIN A \$500
PRIZE! DRAWING OF
THE MONTH! WINNER
WILL BE CHOSEN BY
JURY OF PEERS

Ein Inakt brillanter auto-matischer Demoprogamme. Pur-

Ein fester, brillanter, automatischer Apparat
für Heim- und Geschäft.
Plus 1 Programm zum Selbstverstellen von Grafiken.
Vorhandene Zeichensätze - z.B. Griechisch, Russisch, He-
bräisch, Arabisch, Malte, Schach, Fußball, Irlands, Poe-
men, Proger, usw. - Handelt weiter durch einfache Kom-
mandos selbst zu erzeugen.

DM 19.50

DM 19.50

WILCOSON • Nashville, TN • 346 H. H. Hays • Tel. 671-34-1112

Einsetzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

Jede Menge neue Spiele

Jumpin Jack

für den VC-20 o. Erw.

Das beliebte Froschspiel in perfekter Aufmachung. Ein Spiel - nicht nur für Grüne.

DM 45.50

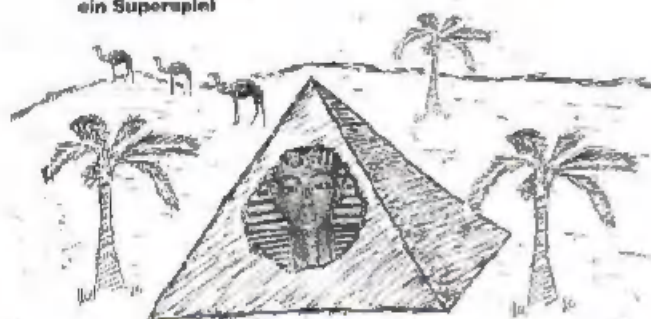


Adventure-Spiel f. VC-20

(Spielchen) weiterführend mind. 10H

ein Superspiel

WICOSOFT



Der Fluch des Pharaos

Der Bestseller

Abenteuerspiel in deutscher Sprache.

Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

DM 19.50

ROMIK SOFTWARE
PRESENT THE VIC
**MULTISOUND
SYNTHESIZER**



MULTISOUND SYNTHESIZER
für den VC-20 o. Erw.

Der Synthesizer für alle Computermusik-Freaks! Extrem flexibel. Alle denkbaren Musik- und Spezialeffekte. 4 zu kombinierende Grundkomponenten vorhanden: Musik, Rhythmus, programmierbare Musik und Toneffekte. Eines der stärksten Programme von ROMIK.

DM 39.50

ROMIK SOFTWARE
PRESENT
MARTIAN RAIDER
FOR THE EXPANDED VIC 20

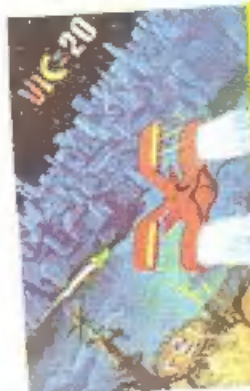


A REAL ACTION SHOT OF THE GAME
**WILL YOU BE THE
SUPREME WORLD
CHAMPION?**

MARTIAN RAIDER
für den VC-20 o. Erw.

Im Tiefflug rast Dein Jet über den Planeten und bekämpft die Städte der Marsianer. Zerstöre die Munitionsdepots, schieß die Ufos und Bodenraketen ab. Vorsicht vor den Meteoriten, denn jeder könnte Dein letzter gewesen sein.

DM 39.50



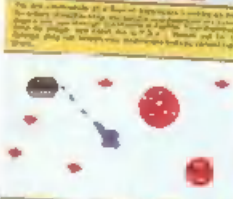
Skramble

für den VC-20 o. Erw.

Eine der besten Skramble-Versionen auf dem Markt. Superschnell. Tolle Grafik. Guter Sound. Joystick oder Tastenbedienung.

DM 39.50

ROMIK SOFTWARE
PRESENT
MOONS OF JUPITER
FOR EXPANDED VIC 20



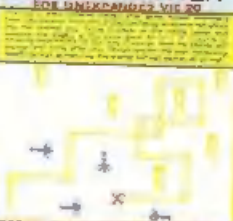
A REAL ACTION SHOT OF THE GAME
**WILL YOU BE THE
SUPREME WORLD
CHAMPION?**

MOONS OF JUPITER für den
VC-20 m. Erw. (3 8 o. 16K)

Du bist Commander einer galaktischen Flotte. Während die Flotte das Mutterschiff begleitet, sucht ein Raumschiff die Passage zwischen den Jupitermonden. Riskante Ausweichmanöver sind nötig. Achte auf die Ufo der Googs. Sie wollen Dich vernichten.

DM 39.50

ROMIK SOFTWARE
PRESENT
SHARK ATTACK
FOR EXPANDED VIC 20



A REAL ACTION SHOT OF THE GAME
**WILL YOU BE THE
SUPREME WORLD
CHAMPION?**

SHARK ATTACK
für den VC-20 o. Erw.

Du schwimmst in dem vor Haien wimmelnden Meer, nachdem Du aus dem Piratenschiff entkommen bist. Deine einzige Waffe ist ein Netz, welches Du hinter Dir herziehst und mit dem Du die Haie fangen kannst. Hüte Dich anzuhalten. Die Haie lauern gierig auf Dich.

DM 39.50

KATALOG ANFORDERN (Schutzgebühr 1,- DM)

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

Bitte
frei
machen

Homecomputer

Verlagsunion

Friedrich-Bergius Straße 7
Postfach 5707

6200 Wiesbaden

Garantie

Wir senden Ihnen
Homecomputer regelmäßig ab
der nächsterreichbaren
Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus
inclusive Mehrwertsteuer und
Zustellgebühren.

Sie können Ihr CPU-Abonne-
ment jeweils 8 Wochen vor
Ablauf der 12-monatigen
Mindestbezugsdauer schriftlich
kündigen.

Bitte
frei
machen

Computer & Homecomputer

Verlagsunion

Friedrich-Bergius Straße 7
Postfach 5707

6200 Wiesbaden

Garantie

Wir senden Ihnen
CPL und Homecomputer regelmäßig ab
der nächsterreichbaren
Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus
inclusive Mehrwertsteuer und
Zustellgebühren.

Sie können Ihr Homecomputer-
Abonnement jeweils 8 Wochen
vor Ablauf der 12-monatigen
Mindestbezugsdauer schriftlich
kündigen.

Bitte
frei
machen

WICOSOFT

Christian Widuch
Nordstraße 22

3443 Herleshausen 1

ZX3002	Autonata Pinnata	ZX 81 16K	39,50 DM
DR5003	Autonata Pinnata	Dragon 32	39,50 DM
SP4006	Autonata Dragon Doodles	Dragon 32	19,50 DM
DR5009	Romik Strategie Command	Dragon 32	39,50 DM
DR5002	Terminal Line Up 4	Dragon 32	32,00 DM
DR5001	Romik Cube (Würfel)	Dragon 32	48,00 DM
OR6002	PSS Hepper	Oric-1	36,00 DM
OR6003	PSS Centipede	Oric-1	36,00 DM
OR6004	PSS Invaders	Oric-1	78,00 DM
OR6006	Melbourne The Hobbit	VC-20/Atari/Com: 64	65,00 DM
ZU8004	De Luxe Joystick Quickshot		15,80 DM
BD5009	Virgin Games for your Dragon (Buch)		15,80 DM
BT9010	Virgin Games for your TRS 80 (Buch)		15,80 DM
BO9011	Virgin Games for your Oric (Buch)		15,80 DM
R79012	Virgin Games for your ZX 81 (Buch)		15,80 DM
BS9013	Virgin Games for your ZX Spectrum (Buch)		15,80 DM
BV9008	Virgin Games for your VC-20 (Buch)		19,80 DM
BA9014	Virgin Games for your Atari (Buch)		39,80 DM
BS9004	Melbourne Over the Spectrum (Buch)		39,80 DM
BS9003	Melbourne Commodore 64 Games Book (Buch)		29,80 DM
BC9000	Melbourne Enter the Dragon (Buch)		29,80 DM
BD9001	Melbourne Melodic Programming Oric 1 (Buch)		29,80 DM
BO9005	Melbourne Spectrum Hardware Manual (Buch)		29,80 DM
BS9002	Melbourne Not only 30 Programs ZX-81 UK (Buch)		29,80 DM
BZ9007	Melbourne VC-20 Innovative Computing (Buch)		29,80 DM
BV9006			

Abseender: _____

Name: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Zahlung: _____

Bestellwert: DM _____

☐ Scheck ist beigelegt

☐ per Nachnahme zzgl. Gebühren

☐ Vorkasse (bei Lieferung ins Ausland keine andere Zahlungsweise möglich)



Bestellkarte

Ich möchte Homecomputer ab Heft Nr. _____ zum günstigen Abonnementpreis von 55,- DM für 12 Ausgaben, monatlich ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname _____

Straße _____ PLZ _____ Ort _____

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (12 Hefte jährlich DM 55,- innerhalb der BRD, Ausland s. Impressum)

☐ Bargeldlos und bequem durch Bankinzug: _____ BLZ (vom Scheck abschreiben)

Konto-Nr. _____ Geldinstitut _____

☐ Gegen Rechnung
(keine Vorauszahlung leisten)

Datum/Unterschrift _____

Diese Karte ausschneiden oder fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

Bestellkarte

Ich möchte CPU und Homecomputer ab Heft Nr. _____ zum günstigen Abonnementpreis von 100,- DM für 24 Ausgaben, vierzehntägig ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname _____

Straße _____ PLZ _____ Ort _____

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (24 Hefte jährlich DM 100,- innerhalb der BRD, Ausland s. Impressum)

☐ Bargeldlos und bequem durch Bankinzug: _____ BLZ (vom Scheck abschreiben)

Konto-Nr. _____ Geldinstitut _____

☐ Gegen Rechnung
(keine Vorauszahlung leisten)

Datum/Unterschrift _____

Diese Karte ausschneiden oder fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

SP4000	Automata: Morris meets the Miners	48K
SP4001	BUG BYTE Manic Miner	48K
SP4002	BUG BYTE Spectres	48K
SP4003	PSS Light Cycle	48K
SP4004	PSS Deep Space	48K
SP4005	Melbourne The Hobbit (Kass. u. Buch)	48K
SP4006	Melbourne Pacemaker	48K
SP4007	Ultimate PSSST	48K
SP4008	Ultimate Jetpac	48K
SP4009	Automata Pyramia	48K
SP4010	Automata Spectacular	48K
SP4011	Automata Bunny & E.T.a.	48K
SP4012	Wicosoft Tizen	48K
SP4013	Wicosoft Adventurers Nightmare	48K
SP4014	Wicosoft Schatzsuche im Irrgarten	48K
SP4015	Wicosoft Flipper	48K
SP4016	Wicosoft Teufelsfahrer	48K
SP4017	Romik Shark Attack	48K
SP4018	Romik Color Clash	48K
SP4019	Artic Chess 16K	48K
SP4020	PSS Star Trek	48K
SP4021	PSS Hopper	48K
SP4022	Romik Galactic Trooper	48K
SP4023	Romik Super Nine	48K
SP4024	Automata Best possible laste	48K
SP4025	Automata Groucho	48K

Art-Nr.	Anzahl	Programm	Preis
SP4000	1	Terminal Gridder	39,50 DM
SP4001	1	Romik Shark Attack	39,50 DM
SP4002	1	Romik Multisound Synthesizer	39,50 DM
SP4003	1	Romik Music of Jupiter	39,50 DM
SP4004	1	Romik Martian Raiders	39,50 DM
SP4005	1	Romik Space Attack	39,50 DM
SP4006	1	Romik Sea Invader	39,50 DM
SP4007	1	Romik Space Fortress	39,50 DM
SP4008	1	Terminal Scramble	39,50 DM
SP4009	1	Samlock Jumpin Jack	39,50 DM
SP4010	1	Wicosoft Der Fuchse des Pharo	39,50 DM
SP4011	1	Livewire Gridtrap	39,50 DM
SP4012	1	Interceptor Crazy Kong	39,50 DM
SP4013	1	Interceptor Frogger	39,50 DM
SP4014	1	Interceptor Paco 64	39,50 DM
SP4015	1	Interceptor Star Trek	39,50 DM
SP4016	1	Melbourne Hungry Horace	39,50 DM
SP4017	1	Engl. Software Superfort	39,50 DM
SP4018	1	Engl. Software Sprinkler	39,50 DM
SP4019	1	Terminal Superscrabble	39,50 DM
SP4020	1	Terminal Gridder	39,50 DM
SP4021	1	Romik Dickens Diamonds	39,50 DM
SP4022	1	Romik Multisound Synthesizer	39,50 DM
SP4023	1	Melbourne The Hobbit	39,50 DM
SP4024	1	Automata Gehen Sie in den Gefängnis	39,50 DM

Commodore 64
ZX Spectrum 48K
Oric-1



The Hobbit für den ZX Spectrum 48K
Das neue Superadventure. Herrliche Grafik. Großer Befehlssatz. Ein Meilenstein der Microcomputersoftware. Dazu das Hobbit-Taschenbuch (in englischer Sprache).

DM 78.-

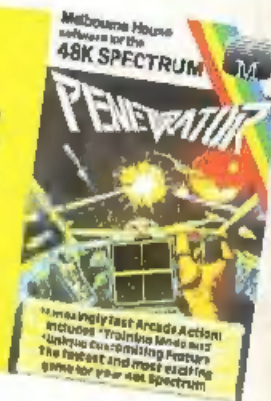


Tarzan für den ZX Spectrum 16 & 48K
Ein Geschicklichkeitsspiel. Tarzan muß Jane befreien. Dabei wird er von Krokodilen und Affen behindert. Happy-End am Schluß? Tolle Grafik, unterhaltsam. Ohne Joystick gut spielbar.

DM 25.-

Penetrator
für den ZX Spectrum 48K
Superschnelles Arcade-Spiel, das die 48K voll ausnutzt. Wer den erweiterten Spectrum besitzt, sollte auf dieses Spiel nicht verzichten.

DM 37.-



Schatzsuche im Irrgarten

Maschinensprache. Deutsche Spielanleitung im Programm. Finden Sie in der oberen Reihe den Schatzmechanismus, damit die Urne sichtbar wird! Die ersten Linien sind problemlos zu finden, aber dann ... Zeit, fallende Steine und Monster sind gegen Sie!

DM 32.00

WICOSOFT

SCHATZSUCHE
IM
IRRGARTEN



Teufels-Fahrer

Deutsche Anleitung im Programm. Wählen Sie den entgegenkommenden Gespenst aus, indem Sie rechtzeitig die Spur wechseln. Rasend schnell! 23 verschiedene Geschwindigkeiten!

DM 32.00



TEUFELS-FAHRER
für Sinclair Spectrum 16K

WICOSOFT

FLIPPER
16- Sinclair Spectrum 48K

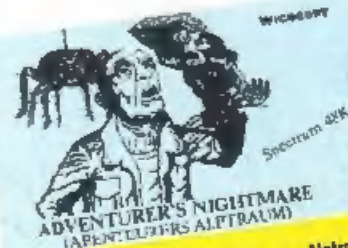


Flipper

Deutsche Anleitung im Programm. Freie Tastenwahl. Flippern wie in der Kneipe um die Ecke! Frei Geschwindigkeiten. Bis zu vier Spieler spielen in drei Bällen! Sehr schnell!

DM 32.00

JEDE MENGE
NEUE SPIELE



Adventurer's Nightmare (Abenteurers Alptraum)
Freie Tastenwahl. Deutsche Spielanleitung im Programm. Fünf Mächte müssen in der Spukhöhle verbannt werden. Es gilt, Gold und Leben vor Gespenstern, Vampiren, Energiespindeln, Skeletten und Mädesonnen zu verteidigen. Sehr schnell!

DM 32.00

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
SOFTWARE-AUTOREN GESUCHT, INFO ANFORDERN**

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 0 56 54-6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!